Os Registros Roubados

Os Registros Prateados

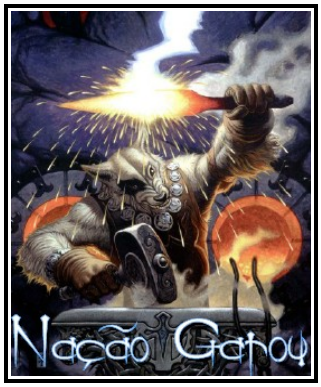
Por Bill Bridges, Phil Brucato e Ethan Skemp

Créditos

Autores: Bill Bridges, Phil Brucato e Ethan Skemp
Desenvolvimento: Ethan Skemp
Editoria: Aileen E. Miles
Direção de Arte: Aileen E. Miles
Design de Glifos e Ilustrações: Richard Thomas
Layout, Diagramação e Design de Capas: Aileen E. Miles

Dedicação do Autor

Phil Brucato:
Esse trabalho é respeitosamente dedicado a Julia "Borboleta" Hill, que viveu numa árvore por mais de um ano do decorrer desse trabalho para protestar contra a derrubada de florestas nativas. Muitas pessoas falam. Poucas agem.
Bill Bridges:
A Jane.



WHITE WOLF
GAME STUDIO
735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

Créditos da Edição Brasileira

Título Original: The Silver Record
Equipe de Tradução:
- Insane.Vizir [Lua Crescente e Introdução]
- Chokos [todo o resto do livro =P]
Revisão do Texto: Insane.Vizir
Diagramação e Imagens: Folha do Outono
Capas: Rafael Tschope [Arcadia Team]

Visitem o Arcadia Team – Tradutores de Changeling!
http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=19353453

Nação Garou - Nossa Comunidade no Orkut!
http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349

Há um mundo maravilhoso para ser salvo!

Esse livro foi feito por pessoas que nem se conheciam no início, mas que tinham um desejo comum e isso foi o bastante para nos reunirmos em torno de algo maior. Só queremos e fazemos, e isso dá certo. E sabe porquê?

Porque o mundo - cada vez mais - precisa de gente como nós, pessoas capazes de fazer verdadeiros milagres!

Provavelmente você tem um computador para estar lendo isso, deve ter internet para ter baixado esse pdf, quem sabe até uma impressora. Só que tem gente que não tem nada disso e só precisa do mais básico. Sendo assim, ajude o quanto puder! Esse será nosso pagamento.

Então porque não se unir a nós para fazermos juntos a diferença?

Equipe do Nação Garou
http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349
(Este é nosso 2º livro e foi publicado em 03/Nov/06)

© 1999 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Mago a Ascensão e Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Hunter the Reckoning, Werewolf the Wild West e Os Registros Prateados são marcas registrados da White Wolf Publishing, Inc. Todos os personagens, nomes, lugares e textos contidos aqui são marcas registradas pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

Peça uma catologo grátis da White Wolf ligando para 1-800-454-WOLF.

Dê uma olhada na White Wolf online:

www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.frp.storyteller (estou farto de digitar isso...)

IMPRESSO NA SUA CASA

Os Registros Prateados

Conteúdo

Livro Um: Trechos dos Registros

Introdução: Desenrolando os Pergaminhos 4
Súplica 14
Lua Nova: Criação 16
Lua Crescente: Crescimento 35
Meia Lua: Bondade 42
Lua Minguante: Sacrifício 51
Lua Cheia: Valor 57
Eclipse: Vergonha 62
Lua Brilhante: O Novo 70

Livro Dois: A Linguagem dos Glifos

O Dicionário dos Pictogramas 78
Apêndice Um: As Outras-Raças 114
Apêndice Dois: Acrescentando aos Registros 122

Desenrolando os Pergaminhos

Glória vinda da Inspiração
Inspiração vinda da Canção
Semeie a Canção, e a Glória irá Brotar
Zele pela Canção, e a Glória Virá
- Ditado Galliard

Bem, sim, de fato, isso *é* pele.

De Espirais Negras, para ser exato. Lavadas com sangue, urina e água limpa, e purificada por uma porção de ritos secretos até que a mácula da Wyrm fosse lavada. Isso não é fácil, mas eu acredito que é algo que vale o esforço. Veja, do modo como eu vejo as coisas, nós estamos recuperando nossos irmãos e irmãs perdidos, para Gaia. Isso é uma honra, realmente, uma honraria dada aos Uivadores Brancos que uma vez estiveram aqui. Talvez, purificando suas peles e escrevendo nossas grandes lendas no meio deles, nós estejamos livrando suas almas da Espiral Negra e trazendo-os novamente para a família.

Sim, eu disse "família" – mesmo os Dançarinos ainda são da família. Nós somos irmãos e irmãs, nós Metamorfos, independentemente das nossas diferenças tribais. Nós lutamos uns com os outros como o diabo, mas o sangue em nossas veias é o mesmo, sagrado e abençoado pela Mãe. Então, seja cuidadoso ao espalhá-lo, irmão, e não o faça sem uma boa razão. Dançarinos e Abominações merecem morrer, realmente, porém eles devem morrer como uma misericórdia, não como um ato de maldade. Até que nós recuperemos todos para a nossa Mãe, eles são almas errantes, caminhando por

um Labirinto eterno, somente esperando um ato de misericórdia para libertá-los.

E não importa o que outras pessoas digam pra você, nós *somos* misericordiosos. É apenas a idéia da Natureza de misericórdia que é um pouco mais sangrenta que a dos Homens.

Para o típico humano, a idéia de arrancar a pele de alguém e escrever lendas em cima é elegantemente selvagem. Eu não acho que alguma vez tivemos a pretensão ser algo mais do *apenas* selvagem, mas há um nível mais profundo para minha loucura. Como você provavelmente deve ter ouvido, há uma conexão inata entre um objeto e sua fonte. No caso da pele, ela sempre será um laço entre ela e a criatura do que veio – e entre a pele da criatura e sua alma – mesmo que a alma tenha deixado o corpo. No caso do meu Registro Prateado, essa pele conecta nosso irmão perdido com os acontecimentos do nosso passado, os nossos espíritos aliados e o Sangue Metamorfo que une a todos nós. Então, o que parece ser uma barbaridade é um ato de respeito, quando você olha por outros ângulos.

Os glifos gravados sobre aquela pele são memórias antigas, baseadas em cortes feitos sobre cascas de árvore ou pedras e habitados por espíritos nobres. Passar suas mãos sobre eles e como literalmente tocar a história – sentir as linhas do tempo passado e convidar a si mesmo a sonhar com os dias antigos. Eu tenho feito essas marcas com tinta – tinta feita do modo antigo, de frutos, sangue e cinzas, e não uma tinta comprada em um supermercado 24 horas, mas eu os tenho gravados em meu coração do mesmo modo que outro Guardião possa tê-lo esculpido em uma pedra. Cada glifo representa uma vastidão de memórias e impressões. De um modo que eu vivenciei cada uma delas. É, eu posso parecer jovem, mas, não são os anos que envelhecem um guardião das tradições. Se nós não vivermos os contos que cantamos, esses contos tornam-se inúteis como jornais de ontem.

Particularmente, você pode usar meu nome humano, Brian, se quiser. Mas nos dias de hoje eu normalmente uso Morte-Pela-Wyrm. É um tanto grande, mas me ajuda a manter meus deveres, e foi um grande homem quem o deu a mim. Eu acho que eu pareço um pouco jovem para andar por ai com uma mochila cheia de pergaminhos de pele, mas, nos dias finais do mundo, você faz o que tem que fazer.

É para isso que estamos aqui, você sabe: pra fazer o que tem que fazer. E esse é o motivo pelo qual nós temos os Registros Prateados. De sua própria maneira, ele nos mostra como.

O que são os Registros?

Você provavelmente ouviu falar sobre os Registros Prateados. Muitos de nosso povo ouviram, mesmo que por alto. Ele possui uma reputação que algumas vezes ultrapassam seu real conteúdo. Alguns o consideram uma bíblia, outros uma fábula, e ainda outros um Diploma por matar pessoas. Mas os verdadeiros Registros Prateados não são nada dessas coisas. Na verdade, é uma combinação de livro de história, guia de comportamento, álbum de família e evangelho. É um mapa para o nosso povo, e pode ser um relato de onde nos temos estado.

Há muito tempo atrás nós, como a maioria dos povos tribais, guardávamos oralmente nossas histórias. Os Galliards de cada seita preservavam músicas simples, rimas e contos, e então as recitavam nas assembléias. Dependendo da assembléia, o Guardião das Canções pode recontar os feitos dos grandes heróis, uma história de compaixão, ou relembrar um antigo canto de batalha para conduzir seus irmãos ao frenesi. Apesar de eles terem preservado as antigas lendas, essas histórias foram quase sempre personalizadas; cada Guardião das Canções tem ponto de vista diferente sobre o que aconteceu. Alguns Galliards preferem lembrar os grandes feitos por um dado herói – como Gunderthorn Vargarssun estrangulou três fomori até a morte com seu próprio intestino, por exemplo – enquanto outro poderia enfatizar o sacrifício que ele fez – a dor que ele suportou enquanto ele lutava, o adeus lacrimejante que ele soltou antes de morrer – e ainda um outro poderia interpretar a importância de sua morte – como Gunderthorn foi tudo o que ficou entre as criaturas da Wyrm e a sagrada Fonte de Merraton. Cada Guardião das Canções pode sentenciar as coisas um pouco diferentemente, adaptando-as para seu público ou remendando-as para a ocasião. Mesmo assim, o coração da lenda – que Gundenthorn morreu bravamente depois de matar as crias da Wyrm com suas próprias tripas – passou adiante, e perdurou.

Muito tempo depois, quando as pessoas começaram a escrever suas lendas, muitos Galliards fizeram o mesmo. Isso provavelmente foi visto como blasfêmia por alguns tipos mais tradicionais, mas na minha opinião, essa foi uma decisão prática. Afinal de contas, nós nascemos para lutar e morrer, e normalmente fazemos isso com muita frequência. Se seu Guardião das Canções for estripado durante uma batalha, 500 anos de histórias orais escorrem com seu sangue. Como nosso povo desenvolveu um simples, porém poderoso, sistema de glifos que todos nós usamos, cada um dos contos de um Guardião está escrito na forma de um simples roteiro. As histórias estão ainda abertas a interpretações, porém o âmago de cada uma foi salvo para ser usado posteriormente por outros contadores de histórias.

Alguns dizem que os glifos originais eram exclusivamente fetiches – marcas feitas para hospedarem espíritos – como alguns dos Registros ainda são. Alguns ainda dizem que os glifos *foram* espíritos, que todas as suas formas e imagens eram vivas e poderiam nadar sobre a superfície na qual foram escritos. Conhecimentos Antigos nos dizem que ler determinado tipo de glifo era como receber entendimento puro da imagem, ou conceito, embutidos, sem que fossem permitidas confusões ou múltiplas interpretações – não como "textos" pós-modernos, que podem ser interpretados como o leitor desejar. Conhecimento era, naquele tempo, algo real, tão real como uma pedra ou uma árvore.

Mas isso foi antes da Película. Antes daquela cortina de fumaça e ignorância que separava corpos e mentes de seus espíritos. Após essa separação, ninguém mais tinha certeza sobre nada – aparências não tinham mais importância. As pessoas poderiam, agora, mentir.

Antes da Película, apenas os Trapaceiros tinham a habilidade de mentir – ou o Grande Conto, ou a Verdade Distorcida, qualquer que seja o nome que você queira dar

a isso. Depois que os espíritos se foram, qualquer um poderia mentir, especialmente os humanos. Com nenhuma bússola espiritual interna ou externa para guiá-los, os humanos se voltaram para o lado da Weaver, e criaram a lógica e a razão para governar a confusão de um agora vazio e sem sentido mundo material.

No lugar de uma escrita pictográmica ou ideográmica, suas crescentes mentes abstratas – desamarradas e desenraizadas do espírito – inventaram alfabetos fonéticos, figuras que não mais sugeriam as imagens vistas no mundo ao redor delas. Os humanos realmente começaram a viver em mundos por sua conta própria, espaços mentais construídos de imaginações abstratas ao invés do que o mundo dava a eles por seus próprios sentidos. A tecnologia os seguiu pouco tempo depois. Com certeza, os Andarilhos do Asfalto se divertiram nesse processo. Eles reivindicaram todos os novos espíritos que foram contactados e até mesmo criados pela tecnologia.

Eu não estou aqui para atacar toda a história humana – eu sou um hominídeo afinal de contas. Nascido de parentes humanos. Sua história é minha história. Mas na minha opinião, o que aconteceu, aconteceu. Não temos como voltar atrás. O truque é reconectar o hoje com aquela velha consciência que nós perdemos, aquela sinergia primitiva dos sentidos que os espíritos representavam.

Antes que eu vagueie novamente por polêmicas selvagens, vamos voltar para a narração dos contos, o coração do assunto é a transmissão. Cada tribo – cada matilha, de fato – mantém suas próprias histórias. Alguns grupos (especialmente aqueles que preferem arquivos bem organizados, como os Presas de Prata e as Fúrias Negras) mantêm arquivos escritos realmente detalhados. Outros grupos (especialmente aqueles que favorecem seu lado animal, como matilhas lupinas e os Garras Vermelhas em geral) preferem os arquivos orais aos escritos. A maioria, porém, escreve grande parte das suas lendas mais importantes. Algumas coisas são valiosas demais para se confiar no acaso. E então os Registros Prateados foram criados, pouco a pouco. Como as tribos se uniram, seus Guardiões das Canções compartilharam suas lendas mais inspiradoras. Alguém as escreveu, e o resto é, literalmente, história.

Esta história é um pouco extensa... e pesada também, eu devo acrescentar. O punhado de pergaminhos que eu estou carregando contém apenas um pequeno fragmento das histórias que eu tenho escutado e visto. Algumas permanecem bem guardados em lugar seguro, outras escritas em lugares escondidos, e ainda outros foram confiados a um punhado de amigos até que eu consiga transformar as lendas em glifos. Sempre que eu posso, porém, eu as tiro de seus esconderijos para dividir algumas das minhas histórias favoritas com alguém que precise ouvi-las.

E então, este é ou não é o seu dia de sorte?

Se você estiver esperando algum tipo de livro de história – "nesta e nesta data esse grande Garou fez uma coisa maravilhosa" – pense melhor. Este é um pensamento humano, e se você chegou até aqui você sabe o quão errado ele pode ser. Se você está esperando por fatos literários, você não vai encontrá-los aqui, também. Os Registros são documentos de experiências, um sonho capturado de vidas passadas e contos embelezados. Em alguns deles, eu me vi durante uma jornada fora do corpo na qual eu

lutei ao lado da Primeira Matilha ou enfrentei dragões na neve Russa; outros são contos de segundas ou terceiras mãos, canções cantadas ao redor do fogo muito depois que o eco da batalha já tinha se esvaído. Desde que eu me tornei um Guardião dos Registros, estou em uma busca para desencavar tanto conhecimento quanto eu puder encontrar... de um modo ou de outro. Nessa busca, eu tenho escutado muitas canções que teriam sido perdidas para mim de outra forma, aliás, nem todos os recursos estão exatamente, confiáveis, ou "literais" em suas interpretações. Então é isso. Nós nem sempre estamos aptos a escolher os fatos que queremos. Às vezes na história, e na vida, nós temos que aceitar o que achamos pelo caminho, e sermos gratos por eles. Além disso, esse é um conhecimento oral, uma coleção de contos cantados ao redor de um círculo. Nessas canções, embelezamentos poéticos, fábulas e simbolismos podem ser mais verdadeiros do que fatos e figuras.

Além do mais, você é um Garou! Você vive em um mundo onde idéias abstratas literalmente assumem forma de espírito. Às vezes o dragão que um herói enfrenta é uma metáfora para ambição, às vezes ele é um dragão de verdade, mas, na maioria das vezes para nós, ele é as duas coisas – um dragão feito de pura ambição sólida. Isto porque nós sempre temos que tomar a visão mais abrangente.

A despeito de seu nome, os Registros Prateados não são uma coleção estática de conhecimento escrito. Nós somos um povo tribal em essência, e a nossa história é verbal, não escrita. Como palavras, ela é instável e movimentada, uma herança nômade. Existiram muitos Registros Prateados, muitos Guardiões, muitas cópias dos glifos e intermináveis interpretações do que eles dizem. Nossos pictogramas são referenciais, na verdade, marcas abstratas que mantêm presos significados e avisos espirituais. As linhas por si só significam coisas muito básicas – "Wyrm", "perigo", qualquer coisa. Cabe ao leitor interpretar o significado exato e o contexto de uma mensagem pictográfica. Ao contrário de letras sofisticadas e números dos alfabetos modernos, nossas letras tribais, são muito mais uma forma livre, menos "literal" do que as palavras constipadas dos homens.

Apesar disso, algumas canções continuam carregando a estampa de seus autores. Existem dialetos mostrados claramente através dos glifos das velhas, e das novas gerações de canções, e narradores preferem deixar suas próprias marcas em suas narrativas. Isso não é muito tradicional, você deve pensar, mas dá a um Garou alguma auto-estima e renome, por mim, tudo bem.

Esses pergaminhos estão vivos de outros modos também. Nos Registros, como em algumas outras mensagens muito importantes, espíritos são conjurados nos glifos. Quando alguém percorre os pictogramas com suas mãos, os espíritos entram nele e mostram a ele imagens do assunto descrito. Para o leitor, elas são como sonhos vivídos ou memórias de vidas-passadas. Isso é meio estranho mesmo, se interpretar glifos é a sua profissão, você ganha um conjunto completo de "memórias sombrias" de coisas que você nunca viu realmente. Aqueles de vocês que têm uma conexão próxima com suas vidas passadas conhecem o sentimento – aquela sensação de *déjà vu* de ter vivido três ou quatro vidas de uma vez, nenhuma delas especialmente "real", mas todas

incrivelmente claras. Mesmo quando os espíritos concedem suas mensagens e adentram novamente nos glifos que as guardam, as impressões perduram. Eu vivenciei vidas inteiras nos meus quase 25 anos, e eu me lembro de mais sobre elas do que eu queria às vezes. Cada vez que eu passo minhas mãos através desses pergaminhos, eu vivencio todas elas novamente. Este não é o sentimento mais confortante do mundo, mas nem um milhão de palavras poderiam descrever o que eu vejo.

Quem precisa de TV?

Tradicionalmente, os Registros eram gravados em câmeras secretas – cabanas de lenha, chalés, cavernas e até mesmo castelos. Como eu disse, já existiram muitos Registros, mas este único é supostamente o último. Através dos séculos – especialmente nas últimas poucas décadas – as antigas Cabanas dos Registros tinham sido demolidas, queimadas, varridas, ou em um caso realmente cruel, se transformado em uma reserva de esgoto. Os espíritos que fizeram esses Registros viviam escondidos em uma simples cabana nas florestas Apalaches. Uns poucos desenvolvimentos habitacionais depois, essas florestas não eram mais tão profundas, e os inimigos começaram a se aproximar da última Cabana de Registros. É quando eu entro em cena.

Meu antigo mentor, Morte-No-Fim, entalhou esses Registros Prateados nas paredes dessa cabana. Eventualmente, ele ergueu uma seita, a Seita do Vento Escondido para defender esse local. Ele fez um trabalhou bravamente, mas isso não foi o suficiente. Quando os agentes da Corruptora cercaram o local, Morte-No-Fim o incinerou para impedir que esses segredos caíssem nas mãos dos Dançarinos da Espiral Negra. Apesar de eu ter sido capaz de recuperar alguns daqueles contos escritos nas paredes da cabana, muitos deles se uniram a seus heróis nas cinzas do tempo. Após pensar muito sobre o que fazer, eu decidi fazer desses pergaminhos portáveis os meus Registros. Nesses tempos selvagens, não há nenhum lugar que seja seguro por muito tempo.

Agora eu carrego esses contos comigo, literalmente. Em minha cabeça, em minhas mãos e em meu coração, os Registros vivem. Quando ele morrer, todos nos morreremos com ele. Mas talvez com nossas mortes, nós possamos conseguir um mundo melhor para os nossos descendentes. E quem sabe esses Registros sobrevivam à nossas cinzas e tragam o mundo dos antigos para o mundo dos novos.

Quem Sou Eu?

Vocês terão que me tolerar. Sou um Filodox, não um Galliard, e não tenho a tradicional maestria com as palavras – ou ao menos não me considero tendo. Sou também muito mais novo do que os Guardiões dos Registros tradicionais. Eu tinha apenas dezesseis anos quando a Primeira Mudança chegou e fui meio que agarrado e colocado para trabalhar no mesmo minuto em que adquiri o Lobo.

Porque tão novo? Eu não tenho certeza, mas tenho algumas teorias. Talvez tenha sido por eu ainda não ter "encontrado o meu lugar". Assim como eu rapidamente descobri, um bom Guardião devota a maior parte de seu tempo para descobrir as histórias, juntá-las, interpretá-las, escrevê-las em glifos e divulgá-las aos outros. É um

trabalho em tempo integral, e não um em que você pode começar e depois sair fora quando enjoar. Talvez eu tenha sido escolhido para ser o Guardião dos Registros porque todos os contos seriam novos para mim, por eu não tê-los ouvido centenas de vezes antes, através da boca de alguém. Talvez fosse preciso ter uma perspectiva nova.

Talvez minha idade seja um aviso. Eles me chamam de Morte-Pela-Wyrm e serei supostamente o último Guardião. Ao longo de minha vida, dizem, o mundo como conhecemos vai acabar. Energético o suficiente para impressionar as pessoas com a minha mensagem e suficientemente familiar com o mundo moderno para navegar em suas extravagâncias. (Computadores, Internet, esse tipo de coisa. Você se surpreenderia ao saber quão poucos de nossa espécie sabem ao menos como ligar um computador... ou mesmo gostaria de saber como!). Quando o Apocalipse chegar – e eu acho que já chegou – tudo, qualquer coisa pode ser uma arma. Mesmo com a importância das tradições, atitudes inflexivas vão nos matar a todos. Estão talvez esta missão tenha sido dada a um Garou jovem como um aviso... ou como uma ferramenta... ou mesmo como um sinal de esperança. Se estou destinado a viver uma vida longa, talvez os Últimos Dias não estejam tão próximos assim. O tempo de uma vida, mas não um ano, ou uma década. Talvez. Eu espero.

Existem outras razões em que posso pensar: não que eu vá chorar por isso nem nada, mas minha vida familiar estava meio que bagunçada. Eu era uma criança solitária com pouca noção de família. Meus pais não eram divorciados, mas eles estavam prestes a isto. Do jeito que estavam, eles brigavam como loucos e quase sempre comigo no meio de tudo. Eu aprendi a ser um mediador... bem novo também... da maneira mais difícil. Talvez Gaia tenha considerado que se eu era capaz de fazer meus pais pararem de brigar, talvez eu fosse capaz de fazer meus verdadeiros irmãos e irmãs me ouvirem também. Porque, acreditem-me, nós não temos tempo para brigar. Não mais.

O Que Faz De Nós Uma Família?

Assim como minha mãe e meu pai, nós brigamos como o diabo, mas nunca podemos realmente nos divorciar. No caso dos meus pais, tem muito a ver com a forma como eles foram criados – "juramento perante Deus" e essa coisa toda. No nosso caso, os laços são mais profundos, chegando até os nossos ossos e espíritos. Somos ligados pela Mudança, irmãos e irmãs na graça de Gaia. Embora fiquemos no meio dos três mundos, humano, espiritual e animal, somos todos os três em um só, de uma forma que nem mesmo os mais fortes animais, os mais poderosos espíritos ou os mais esclarecidos humanos jamais poderão ser. A despeito de nossas tribos ou tradições, somos todos iguais aos olhos de Gaia.

A ligação em nosso sangue vai muito além do que imaginamos. Os outros metamorfos – gatos, aves, lagartos, e todos os outros – eram nossos irmãos também. E é isto que faz a Guerra da Fúria tão vergonhosa. Foi pior do que genocídio, foi fraticídio, e muitos de nós anda somos estúpidos ou ignorantes demais para admitir isto. Mas quando você conhece as Antigas Canções, quando você realmente as

entende, você começa a notar as semelhanças entre todos nós. E a apreciar a família que nos une e nos faz um só.

Se eu vou ficar todo meloso com você? Uh-uh. Eu não sou nenhum Filho de Gaia e, mesmo se fosse, só pensar em ficar passando sermões me dá ânsias de vômito. Mas existe uma verdade escondida na besteira deles, sabe? Foi por ela que eles, a muito tempo atrais, conseguiram voltar as costas ao Impergium e resistir à Guerra da Fúria. Por ela que eles ainda estão vivos enquanto uma tribo militante como a dos Uivados Brancos virou história... ou pior. Essa verdade é muito simples: Nós somos uma família. E quando derramamos sangue de algum irmão nós cometemos um crime contra nossa Mãe. Algumas vezes esses crimes são necessários (Olhe para os irmãos e irmãs que eu carrego comigo por aí... e sim, de fato, *é* pesado, Obrigado!). Às vezes a mancha de um crime precisa ser lavada com o sangue do criminoso. Coisas morrem para que outras sobrevivam. É a simples natureza falando. Mas quando massacramos nossos irmãos, quando matamos só porque podemos, nós arrancamos lágrimas dos olhos de nossa Mãe. E nós a enfraquecemos. A deixamos doente. Esta doença vira uma praga e todos nós sofremos com ela. Todos os Metamorfos. Todas as coisas.

Esta pode ser a razão de todos nós estarmos em vias de aniquilação. A razão de o Apocalipse estar inegavelmente aqui. Porque nossa família avança em direções opostas. É uma maldição do mundo moderno. Distância das nossas raízes. Não me entenda mal aqui. Eu não sou nenhum fanático das árvores e eu gosto da internet e de carros tanto quanto meu vizinho ali. Mas veja, a ciência é uma faca de dois gumes. Ela nos propicia formas melhores de nos alimentar, nos proteger e viajar de lugares a lugares, mas também traz a isolação e uma mentalidade de "primeiro eu". Quando as pessoas, e Garous também, acreditam que não precisam lutar para conseguir sobreviver elas ficam moles e egoístas. Depois de um tempo, todas começam a se sentir o ator principal de seu próprio filme. Tudo e todos ao seu redor se tornam coadjuvantes e materiais de apoio. Nesse ponto, nada está bom se não te enriquecer, se não tornar sua vida mais fácil, confortável, divertida. Não balance a cabeça, você sabe que eu estou certo! Depois de um tempo nada neste mundo importa se não te faz se sentir melhor! Agora multiplique isto pelo número de pessoas no planeta arredonde pelo número de nações e subtraia qualquer noção de família ou comunidade. Nossa árvore familiar está morrendo – literalmente! – porque não mais sentimos nem alimentamos suas raízes.

E quando ela se for, iremos com ela.

Nós precisamos reafirmar os laços que nos fazem ser quem somos, saber que cada criatura sob o olhar de Gaia somos nós, um único espírito vagando pelo tempo e espaço. Sangue, ossos, seiva, tudo um único corpo, tudo um único espírito. Nós temos que desejar lutar uns pelos outros, e mais importante ainda, temos que *lutar,* pois sem dificuldades, sem sofrer, nós definharemos em meio à fartura.

As tribos são importantes pois definem nossas semelhanças. Mas também definem nossas diferenças, e isto é ruim nos dias de hoje. Quando mais precisamos ficar juntos, nossas tradições nos mantêm afastados. Eu estou certo de que você pode

notar isto olhando para as desavenças que nossos ancestrais tiveram pelos territórios enquanto viajavam nas costas da Grande Tartaruga que é a terra. E, pensando nelas, talvez essas desavenças originais tenham sido importantes na época. Talvez se precisasse de certa definição, certas fronteiras. Vida é equilíbrio, e fronteiras são importantes para manter o este equilíbrio. É para isso que existem os rituais: reafirmar as fronteiras que mantêm o equilíbrio. Neste sentido, toda a vida é um enorme ritual.

As tribos são importantes pois elas permitem que criemos virtudes específicas à nossa necessidade. Existe uma razão para você nascer em sua tribo e não em outra, e esta razão é citada em todas as canções, histórias e rituais de sua tribo. Mas, sabendo disso e apreciando isso, chega a hora de também conhecermos as razões das outras tribos e apreciarmos elas também.

É por isso que os Registros Prateados são de e para todas as tribos. Eu não me importo se você odeia todo Senhor da Sombra que conhece, uma vez que os Registros Prateados me mostram, em um monte de histórias, que a Wyrm estaria muito mais forte sem a ajuda desta tribo. Nós precisamos deles como eles precisam de nós (mesmo que eles sejam meio relutantes em aprender esta lição!). Nós todos viemos de Gaia e somos todos criados por nossa Tia Louca Luna. Nós todos corremos sobre a mesma Mãe Terra e nós todos uivamos para o mesmo Pai Céu.

Por Que Nós Precisamos dos Registros

Os Registros Prateados não celebram derramamentos de sangue por esporte. Celebra sacrifícios.

Muitos Garous se esquecem disto. Os Registros têm sido chamados de "Canções De Glória", "Os Contos Da Dança Da Guerra", "Crônicas Dos Maiorais", e mesmo de "Contos Sobre Os Ossos De Nossos Inimigos". Nenhum destes nomes, até onde eu sei, foi dado por algum dos Guardiões dos Registros. Nas primeiras canções escritas pelos Galliards ancestrais, o "Prateados" nestes Registros representam o brilho da lua, o valor da sabedoria, o mistério do crepúsculo e a riqueza que a Honra traz. E não sou, como muitos clamam ser, um contador de inimigos mortos – já tivemos o suficiente destes. Reduzir os Registros a uma pilha de caveiras é um insulto a todos os que se foram antes de nós. Matar é fácil, foi para isso que fomos feitos. Verdadeira sabedoria e honra, porém, vêm de sacrifícios. Vêm de saber o que é necessário, e fazer o que é necessário, especialmente quando você sabe, ao fazer isso, que fazer o que é certo vai te custar algo. Custar o teu conforto, seu sangue, custar tudo e todos os que você ama. Talvez custe até mesmo a sua vida, e a vida daqueles ao redor de você. Fazer a coisa certa é raramente fácil, mas facilmente evitado. Esta é uma das razões para a existência dos Registros: Mostrar àqueles que se sacrificaram que nós não nos esquecemos deles.

Fazer a coisa certa nunca foi fácil, e fica mais difícil a cada dia. Quanto mais nos "civilizamos", mais confortáveis ficamos. Quando uma coisa realmente grande aparece batendo na porta (ou mijando no corredor, tanto faz) nós achamos cada vez mais difícil levantar o traseiro do sofá e ir cuidar do problema. A próxima coisa de que sabemos, a porta aberta e o inimigo parado bem à nossa frente, presas à mostra e vindo em direção

à nossas gargantas. Quanto mais lentos ficamos, mais difícil é para nos erguermos para a batalha. Quanto mais acomodados ficamos mais fácil é para o inimigo cortar as nossas gargantas.

Nós, hominídeos, podemos aprender com o que aconteceu com nossos irmãos lupinos. Há muito tempo atrás, quando os humanos eram a minoria e os lobos tinham total liberdade para controlar o lugar, eles ficaram preguiçosos. Pare de rosnar, essa é a verdade! Por certo tempo, a Wyrm parecia muito longe e a floresta parecia existir para sempre. De súbito, como podemos ver em "Uivo Pela Matilha Perdida" as pessoas pareciam estar em todo o lugar, as florestas estavam desaparecendo, a comida havia sumido e os primos de que dependíamos estavam sendo mortos às centenas. Foi quando o lupino entendeu o perigo, suas barrigas estavam vazias e suas peles adornavam as paredes dos homens como troféus. Os Garras Vermelhas fizeram desta tragédia uma diretriz para suas tradições tribais, mas a lição dos lobos continua perdida: se você ficar complacente, nos dizem os Registros, você morrerá.

Há muitos anos atrás, os lobos eram complacentes, agora os humanos são. Mas não é mais tempo de complacência, o Apocalipse está sobre nós e a próxima pele pendurada na parede pode ser a nossa própria.

Eu, às vezes, acredito que fui escolhido para esta missão por ser um incansável filho da era da informação (como muitas pessoas costumam dizer). Se eu tivesse sido criado em uma sociedade tribal, se eu tivesse sido ensinado a honrar a terra e tudo mais, eu poderia não entender o quão profundamente a praga moderna se enraizou... e o quão atraente ela pode ser. Se eu não tivesse passado quase a vida toda andando de carro, e assistindo TV, e jogando vídeo games, e comendo hambúrgueres do MacVômitos, eu só poderia observar do lado de fora, e rosnar e explodir a cabeça tentando descobrir porque essas coisas terríveis acontecem com Gaia. Ou me enfurnar em uma caverna qualquer encravando desenhos na parede e resmungar sobre como os Bons Velhos Tempos se foram, e só. Não é disso que precisamos nos Últimos Dias. Precisamos é entender o que nos guiou até aqui, por que esta estrada para a destruição parece tão legal. Antes de poder deixar esta estrada você precisa de um mapa para saber onde esteve. E descobrir para onde você está indo. Eu acho que esta é a principal função dos Registros Prateados. Não para elogiar o pôr-do-sol, e sim para nos guiar ao amanhecer.

Hum. Quase soei como um verdadeiro conselheiro por um minuto. Eu pessoalmente nunca me considerei do tipo eloquente. Então, que sou eu para questionar a escolha de Gaia ou de Morte-No-Fim, afinal? Ninguém. Sou apenas um Guardião dos Registros e aprendi que algumas perguntas não possuem respostas. Às vezes, as coisas apenas *são*.

Vamos correr nossos dedos pelas páginas e começar...

A Súplica

Ho! Ho!

Ho! Ho!

Hokąa say nąkwą!

Hokąa say ną-ohą!

Esse é o Registro de Morte-pela-Wyrm,

Esse é o Registro do Povo,

Essa é a Memória dos Lobos da Escuridão,

Essa é a História da Esperança.

Abençoados sejamos nós

Que vivemos sob a benção da Lua,

Abençoados sejamos nós

Que corremos com o Sol,

Abençoados sejamos nós

Que nascemos pela benção da Terra,

Nós somos Aqueles Que Mudam

De Sangue Guerreiro,

Sete vezes eu Vivo,

Sete vezes eu Canto

Sobre os Feitos do Povo e os Caminhos da Lua:

Lua Nova, para Criação;

Crescente, para Crescimento;

Meia Lua, para Bondade;

Minguante, para Sacrifício;

Lua Cheia, para Valor;

Eclipse, para Vergonha;

E Lua Brilhante Novamente, para Profetizar o Novo

Permita minha Canção sustentar as eras!

Permita minha voz dizer a verdade!

Eu sou o Guardião do Crepúsculo de Mercúrio

Eu sou o Portador da Verdade

Hokhaa ha sola!

Hokhaa say ho!

Essa é a Sabedoria do Povo,

Esse é o Registro de Sangue.

Lua Nova:
Criação

Eu falo dos começos, do nascimento de todas as coisas, da vinda das tribos e da chegada das Leis. Estas são as Primeiras Canções, os contos do Antigo. Que todo o Povo os ouça. Que todo o Povo esteja presente!

Nós somos todos parentes, membros de uma família que se estende de cada pedra e partícula do ar a todas as coisas vivas. Mesmo nós, os Lobos Metamorfos, tendo a relação sanguínea mais próxima, você deve entender que "família" é muito mais do que nós podemos imaginar. Gaia pode ser nossa Mãe, mas todas as coisas, vivas ou não, são nossos parentes. Antes que você possa entender o Dom da Mudança e o Apocalipse você deve entender os laços que nos une.

O Vazio da Noite

Esse canto vem de um ancião dos Wendigo. Na minha peregrinação, eu ouvi muitos contos sobre a criação, mas as imagens que vieram até mim enquanto escutava este canto permanecem comigo até hoje.

Ahay-oh!
Ahay-oh!
Eu sou a Escuridão.
Eu sou o Vazio.
Ahay-oh!
Ahay-oh!
Eu sou a mãe sem filhos.
Eu sou as mudas que ainda não nasceram.
Ahay-oh!
Ahay-oh!
Eu sou infinito,
Incomensurável,
Sem significado, final ou medida.
Ahay-oh!
Ahay-oh!
Eu sou a solidão, a esterilidade, e o vazio.
Três pedras eu crio dentro de mim,
Três ovos, três brasas brilhantes.
Eu alcanço-as em meu interior, retiro-as
E atiro-as para o imenso vazio onde
Elas queimam, tão intensamente, como fogo
Em folhas secas ou madeira.
Eu as observo pela eternidade.
Calor tornou-se quente, que se tornou fogo, que tornou-se vida.
Mãe paciente, eu nadei no vazio e os vi crescer.

Ahay-oh!
Ahay-oh!
Escuridão está acabada.
O Vazio fugiu.
Nunca mais eu caminharei sozinho.
Ahay-oh!
Nunca mais eu estarei sozinho.
Do fogo surgiu a Fênix,
Testemunha da minha primeira cria, minha criação.
Com suas asas incandescentes, ela pairou sobre o céu,
Rindo do Vazio que fugia,
Rindo ao ver a Criação florescer
Onde não havia nada, apenas a noite.
Ahay-oh!
Ahay-oh!
Fênix riu ao ver o fim da noite.

Canções da Aurora

Apenas fragmentos remanescentes das outras canções do Surgimento. Aqui estão alguns deles.

As Três

As flores abriram perante a Aurora
Pétalas espalharam em uma canção silenciosa
Uma se tornou o verde;
Uma transformou o verde em árvore;
Uma derrubou a árvore,
Sacrificou-a, e criou vida nova a partir da antiga.
A árvore é eterna.
As três são eternas.

Primeira Luz

Frio era o mundo
Em eras incontáveis
Quando o tempo era lento para revelar.
Mais rápido ele se tornou
E mais rápido moveu o todo
Dançando em negra alegria
Desconhecendo a falta de visão.
Uma fagulha na noite disforme
Sobre a colina apareceu a luz
Incendiando o éter, inflamando o ar
Queimando cores em todos os olhares
Visão presenteada a todos os seres
Vozes estimuladas, cantavam
O Sol cavalgou pelo céu
Jogando luz sobre os vales mais profundos
Com o início da Aurora,
A Escuridão se retirou.

A Luz Trapaceira

Enquanto Hélios marchava
Criaturas levantaram-se de seus covis,
Crias chocaram de seus ovos,
Abrindo os olhos para a luz e vida.
Alegres canções e resmungos curiosos
Foram ouvidos entre os campos
Enquanto feras de pés vacilantes erguiam-se e tropeçavam
Aprendendo a correr.
Acima das longínquas montanhas Hélios marchou,
Sua luz um rastro atrás dele
Uma juba de fogo
Diminuindo enquanto passava.
Ar negro e frio e a noite permaneciam
Com medo escondidos em buracos, perseguindo seres no frio
Mas então uma outra luz apareceu.
Um brilho menor, mas de um prata sutil ao invés do dourado do sol
Escondendo em montanhas, roubando a luz de Hélios que desaparecia,
Luna apareceu e golpeou a noite.
Vendo sua pálida, e fraca luz,
Lobos regojizaram, uivando expulsaram o terror.
Correndo em matilhas atrás da noite escura,
Caçando medos feridos,
Rasgando corações com presas prateadas,
Os lobos enfureceram-se sobre a lua mutante.

Os Nomes

Isso é o que os Galliards chamam de um Conto de Instrução. Uma versão dele é contado entre todas as tribos. Esse vem de Morte-no-Fim, meu professor. Eu o inclui aqui para honrar todas as suas variantes.

Dos muitos Poderes que conhecemos, um é mais poderoso que os outros, pois todos os outros Poderes seguem o seu caminho. É chamado de Nome, pois ele é a divisão do vazio para a forma e é a base do Espírito. Este é um Poder que pertence a Gaia, apesar de outros tentarem imitá-lo váriàs vezes, sempre com um efeito terrível. Apenas Ela pode usar esse Poder; todas as outras tentativas são sombras de Sua intenção.

As coisas da Wyld são Anônimas, miásmicos de seu caos disforme e dança alegre, sem se importar com vida, morte ou quaisquer outros conceitos. As coisas da Weaver são, da mesma forma, Inomináveis, mas a Weaver deu forma a suas substâncias cruas. Gaia pega o que dois seres da Tríade tocaram, de espíritos e ossos, plantas e arvores até lobos e homens e infundi-os com Espírito.

A Wyrm tinha um Poder quase tão forte, pois ele era Desnomear. Ele quebra os laços entre o Espírito e a substância e retorna tudo para a disforme Wyld. Mas a Wyrm agora é corrupta, e ao invés de Desnomear, ela tenta Nomear por sua própria conta, mas cria apenas seres sem formas, pois essa não é a sabedoria de Gaia.

Muitos contos falam dos Nomes originais, quando Gaia reuniu toda Sua criação em sua tenda para aceitar os Nomes que ela daria para cada criatura. Antes disso, todos os seres eram livres para tomar a forma que desejassem, e ninguém podia dizer com certeza quem eles eram, pois muitas máscaras eles usavam.

É dito que os trapaceiros não tinham o decoro apropriado, e entraram na fila muitàs vezes, recebendo vários Nomes de Gaia, e assim permitindo a eles imitarem mais poderes e formas que os outros. É claro que Gaia os reconheceu, mas fingiu não saber quem eram aqueles que a rodeavam como crianças implorando por mais doces.

Ela sabia que a curiosidade deles os colocariam em riscos, e que eles necessitariam de mais de um Nome para escapar da fúria daqueles que foram trapaceados.

Cada Raça Metamórfica ganhou dois Nomes. Um é o Nome do Homem, e o outro da fera apropriada. Alguns invejaram os Metamorfos por seu status duplo, mas outros se afastaram deles, sabiamente conscientes de que ser duplamente Nomeado era ser duplamente cercado por problemas.

Se foi assim, você diz, então como é que aqueles homens que são fortes em Poder diferem do resto de seu povo? O que são eles? Os magos conhecem seus Nomes, ou talvez seja os Nomes deles que os conheçam. É isso que os dá Poder.

Os Sanguessugas foram Inomináveis, perdendo uma parte – mas não toda – de seu Nome original. E as fadas? Eles são fábulas que receberam formas, ficções nascidas de sonhos. Eles não foram Nomeados na tenda de Gaia, mas sim em Seus sonhos. Como tal, eles nem sempre são o que Ela pretende, mas continuam a deliciá-La como os sonhos maravilhosos nos deliciam.

Os Dias Antigos

Uma canção sobre a vida após a Aurora. Não é fácil datar esses contos, especialmente aqueles tão velhos quanto este, mas eu acho que esse realmente vem do final daqueles dias passados, uma vez que quem o contou está tentando junto com outros entender o que eles deveriam saber mas esqueceram.

Para ver a face da imortalidade, você deve deixar o mundo humano para
trás.
Essa fogueira, essas florestas, o vento nos galhos sobre sua cabeça,
Esse é o verdadeiro mundo, o reino da Mãe,
A moradia dos imortais, o coração do nosso mundo.
A Weaver tece uma teia dourada, e forte, mas ela é falsa,
Efêmera, quando colocada contra os galhos ou as chamas.
Aço e vidro dão uma corajosa segurança, mas apenas vistos contra a
nossa frágil carne.
Dentro dessa carne, dentro de nós, está a imortalidade,
O resquício de nossas vidas passadas, a semente de nossos amanhãs,
E para essa carne, os dons da Weaver não duram mais
Do que a fumaça bruxelante da fogueira que agora dividimos.
Para tocar a face de nossa Mãe imortal,
Você deve alcançar além dos confortos que conhece.
Dizer suas preces em águas rasas,
Enviar sua essência através do vidro.
Pois os Imortais nos mostraram o caminho para seus domínios,
Para o coração da imortalidade, nós escorregamos como sombras.
Como filhotes errantes, nós retornamos às nossas casas.
Escutem agora, o sussurro acima;
Respire o forte cheiro do pinheiro e da floresta;
Feche seus olhos, abandone as coisas que você "sabe",
Enquanto falo dos tempos passados, e do mundo do qual nós nascemos
Hey yaaa! Hiiii-oh!
Hey yaaa! Hey yaaa, hiii-oh!

Quando os céus eram imensos e escuros na noite,
Apagados pelas chamas sem descanso das cidades,
Iluminados apenas pela dança dos vagalumes,
As estrelas, e o estalar de nossas fogueiras,
E o ar era carregado de verdes folhas
A lágrima fugaz da lenha queimando,
Nós caçamos naqueles dias com os lobos que somos,
E cantamos pela noite como os homens que deveríamos ser.
Aqueles dias não foram fáceis, ó meus irmãos e irmãs!
Que ninguém o engane que eles eram.
Frio e trabalho árduo sempre foram nosso destino, e
Nós contávamos as estações com a morte de nossos amigos.
Nunca foi este mundo um paraíso; ele foi
Construído nos ossos e urzais.
A morte sempre foi a semente da vida,
E dor aguça os nossos sentidos.
Mais uma vez, tudo isso foi puro; morte
Seguiu sua estação como um alfa à sua rainha ou
Um raio em um carvalho que ira erguer-se de novo algum dia como
Mudas alimentadas por madeira morta.
Pois este é o caminho da Natureza
Se o paraíso está onde tudo é felicidade e benção,
Ele reside em algum Outro Mundo onde
Lições aprendidas nesta
Terra floresceram em um sentido maior.
Vida, meus irmãos, é uma montanha que devemos escalar.
Àqueles que caem da subida, nós podemos honrar ou ter piedade
Mas eles não podem trazer a montanha abaixo,
E isso não pode ser permitido.
Como vermes em uma carcaça podre ou
Cupins na madeira, alguns buscam corromper
Aquilo que não podem desfrutar; E desses, nós tiramos nosso jantar.
Pois este é o caminho da Natureza.

A Separação do Mundo

Existem muitas histórias que nos contam como o mundo tomou essa forma conhecida. Essa é uma delas e fala de tempos muito antigos, do momento em que a Wyrm enlouqueceu. A história não conta por que ela enlouqueceu, mas todos nós conhecemos versões diferentes para a queda do equilíbrio. Na verdade, não existe uma versão oficial em qualquer lugar dos Registros. Eu acho que é porque ninguém sabe a verdade e ninguém quer chegar perto demais do dragão louco para saber.

Antes, o mundo era uma única terra, uma planície que ia desde o final do Sol até a beira da Lua, e cobria todos os espaços entre esses dois pontos. Profundos lagos e rios cortavam esta terra, mantendo-a pura e verde, e oceanos sem fim rodeavam a terra por todos os lados.

Em fúria, a Wyrm rachou a crosta do mundo em muitos pedaços; alguns caíram sobre os oceanos e afundaram. Outros tornaram-se ilhas, e os pedaços maiores tornaram-se os continentes. Os céus se encheram de trovões enquanto o Dragão partia o mundo, e grandes montanhas caíam ao seu comando. Nas baías, os mares superaram os bancos de areia e inundaram as praias, afogando todos os que viviam ali. Estilhaços do mundo foram arremessados pela crosta, despedaçando florestas e as transformando em areia. A Lua e as estrelas mudaram-se para suas órbitas, e a Sombra de Veludo foi rasgada. Com um grito de dez mil almas agonizantes, a Wyrm urrou e afundou suas garras no mundo. Em seu despertar, as terras de carne e espíritos foram divididas para sempre.

O que era um tornou-se vários. O que antes era inteiro, ficou quebrado. Triste como estava, Mãe Gaia não podia desfazer esse horror. Luna a confortou, mas não podia mudar o que estava feito.

Tão grande era o desespero de Gaia que ela foi para sua cama em tristeza, e não caminharia mais pelos campos, árvores e oceanos que ela cuidadosamente moldou. Ela tinha medo de ver a ruína que aconteceu em Seu mundo. Sem Sua presença e cuidados, o mundo ficou ainda pior.

Com o despertar da fúria da Wyrm, fendas que haviam sido seladas pela mão curadora de Gaia apodreceram abertas ao ar. Pedras que sangravam e rios rachados não podiam curar seus ferimentos e gritaram para a Mãe curá-los. Esse grito apenas fez Gaia chorar mais e sugou suas forças até que Ela não pudesse mais se levantar.

Luna viu isso e balançou sua cabeça, sua piedade havia sumido. Ela se pôs a trabalhar no lugar de Gaia, indo onde podia e espalhando seu brilho luminoso em todas as direções. Mas quando ela foi aos lugares onde Hélios não podia ir, sua luz era mais fraca que a dele, e não podia revelar todo o dano que a Wyrm havia causado. Ela precisava de ajudantes em sua tarefa.

Ela foi primeiro até os Ursos Metamorfos, mas eles estavam dormindo, curando-se dos graves ferimentos que sofreram defendendo a terra da Wyrm. Ela então foi até os Corvos Metamorfos, mas eles voaram para próximo de Hélios e não o deixaram.

Ela então foi aos Lobos Metamorfos, que corriam as terras malditas em matilhas. Apenas eles a receberam com respeito, agradecidos por verem a sua luz. Ela implorou a eles o favor, e eles prontamente aceitaram.

Ela os enviou para muito longe, para os reinos que haviam sido separados, para ser seus olhos e ouvidos, testemunhas da destruição e portadores da cura. Até mesmo os reinos espirituais foram separados da matéria, ela ensinou-os os caminhos para chegar até esses lugares, e ordenou seus espíritos a erguerem Trilhas da Lua até essas regiões.

À medida que eles viajavam cada vez mais longe, os lobos uivavam, reportando-se à lua e a seus companheiros. Ao ouvir essas vozes de segurança e bravura, os espíritos clamaram pelos Lobos Metamorfos, e viram neles protetores e guardiões do mundo. Alianças e amizades foram forjadas, e elas não foram esquecidas até os dias de hoje.

E a medida que os uivos foram ouvidos mais frequentemente, e mais e mais reinos foram recuperados, Gaia levantou-se em dúvidas quanto aos sons. Ela saiu de sua coberta de tristezas e andou pelo mundo, procurando a fonte dos poderosos uivos.

A chegada Dela foi como uma nova primavera, e a vida florescia novamente por onde Ela passava. Nuvens dispersaram, e Hélios brilhou sobre a terra, secando suas lágrimas. Gaia foi até a matilha dos Lobos Metamorfos e sorriu ao vê-los, e abaixou-se para falar ao ouvido do alfa: "Vocês serão meus protetores de agora em diante, e defenderão minha criação da ruína. Enquanto eu descansar, vocês correrão incansavelmente, portadores da minha vontade."

E então foi assim que os Lobos Metamorfos tornaram-se os primeiros nas graças de Gaia e Luna dentre todas as outras Raças Metamórficas.

E a Wyrm? Sua fúria mostrou sua força, e ela rastejou para uma fossa profunda que sua boca havia cavado na terra, lá ela se enrolou e dormiu. Mas seus sonhos transformaram pesadelos das névoas inexistentes em seres de matéria, criando monstros furiosos na terra em seu lugar. Isso fez os Garou saírem para caçar e matar, mas eles eram muitos.

E enquanto o dragão dormia, a Weaver enviou seu Incarna Aranha para enroscar-se com ele na fossa e tecer uma gaiola para aprisioná-lo, para que ele não pudesse escapar e fazer seu trabalho de equilíbrio novamente. Mas a serpente acordou antes da Teia estar completa, e agitando-se, arremessou teia para todos lados, e as tranças aprisionaram tanto a Aranha quanto a Wyrm, ambas presas na armadilha. Então a Wyrm tentou forçar seu caminho para fora através da fôrma pegajosa e engoliu a Aranha como faria com um pequeno rato, e ao fazer isso, engoliu também um pedaço da Weaver.

Desde então, a Weaver enlouqueceu, dividindo a fúria e o desequilíbrio da Wyrm. Mas a Wyrm também compartilhou dos poderes da Weaver e tenta criar seus próprios padrões, mas a trama está danificada e doente, criando apenas coisas corruptas.

Os Outros

Eu reuni uma variedade de lendas aqui. Exceto pela que fala sobre os vampiros, que são os mais velhos, as outras são retalhos que eu mesmo uni. Nenhuma canção fala dos magi, fadas, vampiros e fantasmas juntos. Então, no interesse de endereçar o que muitos do nosso povo encaram como assuntos urgentes, Eu trabalhei com várias canções antigas juntas e tentei dar a elas alguma semelhança. Se o resultado parecer torto, me perdoe. Eu não sou um poeta, sou um diplomata.

Sanguessugas

Infeliz de você, meu filhote, que tiver visto os bebedores de sangue vagar orgulhosamente na noite, protegidos em seus domínios por testemunhas ligadas por sangue e Dons negros. Eu direi a você quem eles são na verdade, para que eles não possam enganá-lo novamente. Nunca dê socorro a eles ou até mesmo piedade; ao invés disso leve-os ao Sol, para que ele possa efetuar sua vingança ancestral contra eles.

Foi há tanto tempo que nenhum ancestral que testemunhou o evento pode ser chamado, e assim nós nos baseamos nos testemunhos de espíritos e na cultura protegida por tanto tempo. Humanos eram abundantes e apenas começavam a demonstrar sinais de sua aliança com a Weaver. O Impergium ainda viria. Mas, a Weaver era impaciente, esperava os homens virem para os seus caminhos, pois de todas as crianças de Gaia, eles eram o que mais se adequavam a ela. Mas todas às vezes que ela tentava seduzi-los, os Garou chegavam para afastar seus Parentes do acordo, ensinando através de presas e garras.

Então, a Weaver decidiu criar seu próprio ser, um que iria servi-la completamente, sem nenhum Garou para reclamá-lo como parente. Incapaz de acender a fagulha da vida por conta própria, ela roubou um humano e teceu teias a seu redor, tornando-o completamente dela. Entretanto, ao fazer isso ela destruiu sua fagulha, e o espírito do homem o abandonou. Mas não pode escapar do casulo de teia ao seu redor, e foi aprisionado a habitar a sua própria carcaça. O corpo rapidamente começou a apodrecer, e o ser implorou à Weaver com sua língua afiada para salvá-lo do fedor e da dissolução. Ela não pôde resistir ao pedido e deu a esse ser a imortalidade.

Ele cresceu sedento por mais poder, e usou de truques para enganar a Weaver. Ele roubou dela com pedidos e choros muitos segredos dos Padrões do mundo, assim ele podia desenrolar algumas teias ou unir outras.

Mas a Wyrm viu isso, e sabia que estava errado. Procurando o equilíbrio, ela engoliu o Morto Vivo, para retorná-lo ao ciclo da vida. Porém, ela não conseguiu digeri-lo, pois ele era imortal. Sentando no útero negro da Wyrm, o Morto Vivo ficou

faminto, mas a única coisa que havia para comer era o sangue que fluía nas veias ao seu redor. Então, ela mordeu o fluido e sugou-o rapidamente para se alimentar.

A Wyrm contorceu-se em dor e medo, e cuspiu sua refeição sugadora de sangue. O Morto Vivo, coberto pelo sangue da Wyrm, era um horror. Todos os seres que o viram cobriram seus olhos e rugiram em terror. A própria Gaia não pode olhar para aquilo, de tão corrupto era seu comportamento.

Hélios olhou para o blasfemo Homem Sangrento e castigou-o, queimando sua carne com sua dolorosa chama. O Homem Sangrento gritou, e cavou um túnel para longe do brilho do Sol. Apenas isso protegia-o da fúria de Hélios, e a terra por cima dele enfraqueciam as chamas.

Gaia amaldiçoou o Homem Sangrento, e disse: "Apesar de você ter saído de meus quadris e ter a fagulha da Wyld em seu interior, ela foi enfraquecida pelas teias da Weaver. Por causa disso, você não pode mudar ou morrer, exceto pelo Poder dos espíritos e outros seres mágicos. O que é pior, você achará que essa tragédia é uma benção, e ansiará para permanecer imutável para sempre. Mas não ache que você permanecerá para sempre acordado, pois nada pode evitar o sono e o sonho. Mas seus sonos serão poderosos, e durarão eras, quando você acordar, tudo terá mudado, exceto você, e seus sonhos serão apenas pesadelos."

"Porque a Wyld é fraca em você, nenhuma criança você ira gerar. Porque você se alimentou do sangue da Grande Devoradora, você deverá corromper outros para torná-los seus. Apenas através da morte você poderá moldar a vida. Todas as minhas crianças irão nutrir nada, exceto medo por você."

E então, a voz de Hélios ecoou nos céus: "Não mostre sua face novamente a mim, ou eu irei castigá-lo. E se você corromper outros para os seus propósitos, eles eu também castigarei."

A Wyrm estava tonta e fraca depois da perda de sangue, e foi ficando pior e pior quando sua ferida interna não cicatrizava. Todos conhecem a história e o que vem depois. Mas o Homem Sangrento foi esquecido, pois ele caiu em um sono profundo na Terra. Apenas eras depois ele levantaria novamente para corromper outros, criando gerações de seres terríveis como ele.

Ele ainda está vivo hoje. Ninguém o vê, mas ninguém nunca viu sua carcaça ou espírito.

Os Magi

Nos dias de matança, quando os lobos
Arrancavam os corações dos homens,
Alguns humanos, tocados pelo fogo,
Aprenderam grandes artes e trouxeram as estrelas para a Terra.
Alguns fizeram grandes coisas para seus companheiros –
Outros rastejaram para a escuridão e fizeram amor com os vermes.
Nos dias antigos, é dito que, quatro irmãos falaram
Com grandes vozes: um era louco, a outra uma pedra,
O terceiro a meia-noite e o quarto são.
Dois andaram por um caminho sagrado;
Um dançou entre as chamas, e a última comeu seu próprio coração.
Os sagrados deram a luz a crianças visionárias, cujas
Mentes evidenciam uma grande visão:
Alguns falavam com os espíritos como nós;
Alguns sozinhos traziam os trovões abaixo;
Alguns construíram grandes cabanas de tijolo e urze;
Alguns caminhavam as trilhas dos fantasmas.
Nas chamas, o louco gritou;
Na escuridão, o sem coração conspirou.
Todos de um só sangue, eles permaneciam sozinhos,
E arrancaram as teias da Weaver com entusiasmo.
Algumàs vezes nós fizemos guerra a eles,
Outras, nós partilhamos nossas caçadas.
Os sagrados construíram lareiras para nossos corações humanos,
E algumàs vezes aprenderam os dons da mudança de pele.

Com a ajuda deles, os humanos espalharam.
Então, essa era a causa da guerra.
Pois os sagrados ergueram-se contra a
Necessidade de nossas caçadas.
Nós derramamos o sangue um do outro
Até que nossos anciões aconselharam a trégua.
Pois os sagrados eram a voz do Homem,
Apesar deles cortejarem a casa da Weaver.
Quando o Impergium caiu , nós enterramos nosso ódio
Até as noites
Em que os sagrados vieram sedentos às nossas clareiras..

Os Sonhadores

Eu tive um sonho uma noite, eu acho,
E acordei para vê-lo diante de mim,
Totalmente coberto por uma chama prateada;
Eu pisquei para enxergá-lo.
Quando olhei novamente, ele se fora,
Dançando pelas colinas e rindo
Como um rio.

Cada noite, reinos inteiros nascem, para desaparecerem no inicio do dia.
Cada noite, as árvores sussurram com novas formas e estranhos propósitos.
E dos reinos da luz e da escuridão, um novo Povo toma sua
forma e contorno.
Alguns são nascidos nos dias pavorosos; quando reflexões assustadoras
Procuram conforto na noite; eles avançam ao chamado da escuridão
E tentam aprisionar o Sol.
Outros, criados pelos trabalhos do dia,
Tomam formas mais gentis e trazem o Sol com eles;

Assim como seus primos banem os maus sonhos do brilho do dia,
Esses banem os caprichos da noite.
Houve uma guerra entre a noite e o dia,
E até os escolhidos de Gaia tremeram.
A Velha Luna olhou para esses sonhos com um misto de medo e humor;
Tão inventivos eram suas crianças, mas nem a noite ou o dia podiam vencer.
Então ela dividiu cada sonho com suas mãos,
Tornando cada sonho um espelho do outro:
"Assim será," disse Luna, "pois esse é meu dom."
E assim a guerra parou; ela ainda continua
Cada dia e noite, mas a um passo mais lento; pois às vezes
Os exércitos trocam seus corações e chegam em um acordo.
Pois esse é o caminho da Natureza.

Os Fantasmas Inquietos

Essas almas perdidas que não encontraram nenhum jardim,
Nenhuma mordida de sangue da Wyrm para aprisionar suas almas,
Construíram palácios de espíritos, efêmera
Para abrigá-los do vento do inverno,
Pois uma tormenta ruge abaixo da Terra, um buraco que suga
Os terrores humanos e a avareza;
Nós planamos sobre o redemoinho quando morremos, mas
Os Humanos são feitos de coisas mais frágeis, e
Caem nessa tormenta, e são rasgados por ventos de medo.
À medida que a Destruidora cresce, essa tormenta incha
E traz os fantasmas de volta às terras dos vivos.
Uma corrupção dos caminhos da Natureza.
Para esses, nossos anciões falam das armadilhas dos mortos;
Eles se aventuram nas terras além do Sol.
Com cadáveres de pó e ossos apodrecidos, eles se dão
Um assustador uivo e exigem deixar os Inquietos
Em paz.
Mas os Inquietos não tem nada disso;
Eles construíram uma muralha contra nossos gritos.
Nunca mais poderia o nosso povo atravessar as trilhas da morte.
(apesar dos Peregrinos encontrarem um caminho).
Dentro de seus muros de pedra, os Inquietos construíram
Uma cidade, com a ajuda da Weaver.
Suas muralhas foram forjadas de almas sofredoras;
Seus portões, de sombras sussurrantes.
E eles fecharam sua passagem para o nosso povo,
Vida e morte permaneceram separadas,
E isso também é o caminho da Natureza.

Lua Crescente: Crescimento

Estes contos são sobre os primeiros dias dos Garou, quando a cultura ainda não havia sido estabelecida em uma rígida tradição como é para nós hoje em dia. Eles são revelados na forma de eventos que ajudam a definir quem somos, seja através de um conto de uma era vindoura ou de um bando de Ragabash aprendendo novos truques.

Lot'a-Ha-Khenn (Patas-Que-Tremem) Se torna um Homem

Este é uma das mais antigas canções que aprendi, uma antiga celebração Croatan. Pelo que posso entender, Lot'a-ha-Khenn era um pequeno lobo cinza que passou por tempos difíceis ao seguir sua matilha ao combate. Seu nome, Patas-que-Tremem, o representa como um covarde. Como podemos ver, ele sobrepujou qualquer problemas que tinha e foi o único a emergir da "Terra da Estrela Caída" (Obviamente um tipo de Colméia). Embora os detalhes sobre "Khil-to" e seus doze Dançarinos estejam perdidos pra mim, nós podemos assumir que ele era realmente mau. Lot'a-ha-Khenn obviamente saiu machucado da luta, e provavelmente ganhou algumas cicatrizes de batalha bem profundas. Nós não sabemos nada sobre os companheiros de matilha de Patas-Que-Tremem (seus uivos matinais estão perdidos pra mim), mas na óbvia alegria do Contador de Histórias, nós podemos ver como Patas-Que-Tremem se desenvolveu de um desprezado covarde a um honrado membro de seita por um simples, porém valioso, ato de coragem.

Todos se reúnam! Todos se reúnam!
Todos dancem! Todos dancem!
Dancem à honra de Lot'a-ha-Khenn,
Com suas garras de lua-cheia e seu pé silencioso,
Ele foi à Terra da Estrela Cadente
E retornou com pedaços de ossos negros e peles.
Vejam sua pele! Um dia acinzentada
Está manchada de vermelho como brasa!
Vejam seus olhos! Um dia assustados,
Eles olharam dentro das chamas!
Vejam seus ramos! Não mais
Tremem amedrontados!
Seus olhos estão tristes, mas ele é um homem!
Seus irmãos de matilha se foram,
Seus irmãos de matilha caíram,
Sua pele foi cicatrizada com a marca de Khil-to!
Mas ele voltou,
Voltou a nós!
E em sua mão, ele nos trouxe os ossos de Khil-to
E em seus dentes, a pele de doze Dançarinos!
Nunca mais será Patas-Que-Tremem!
Deste dia em diante, ele é Estraçalha-Com-Coração!
Então dancem à honra de Lot'a-ha-Khenn!
Cantem à lua pelo preço que ele pagou!
Peguem suas lágrimas em suas mãos,
Provem do sal de seus pesares
Por que Lota-ha-Khenn retornou
E agora ele é um homem!

O Tigre Dourado e sua Mestra

Você nunca me apanhará falando da Gerra da Fúria em voz alta, mas sabendo algo sobre os feitos que a inspiraram, fica mais fácil entender porque aconteceu. Este fragmento, parte de um épico dos Peregrinos Silenciosos chamado "As Sessenta e Cinco Virtudes", relembra o princípio da Guerra e o mal que contribuiu para que ela começasse. Contado por um Juiz-de-Guerra dos Comedores dos Mortos, este conto marca um pacto entre Peregrinos Silenciosos e Garras Vermelhas em algum lugar nos arredores da Índia. Com o tempo, esta aliança se espalharia e se tornaria uma das mais potentes forças na Gerra da Fúria. E tudo por causa de um Bastet que tinha que brincar de Rei por um Dia!

Eu coloco esta história aqui em preferência à coleção de contos vergonhosos por que a Guerra da Fúria marcou o primeiro período (e último período) onde um grande número de Garous trabalhou junto por um único propósito. Qualquer um que se pergunte por que estamos perdendo para a Wyrm deveria pegar este pequeno detalhe, e ponderar sobre ele um pouco!

Tu, Savatr, cujas três cabeças douradas endureceram o alvorecer, é forte e três vezes poderoso. Excelente é seu olhar e muitos são os frutos de seus quatro esplêndidos Parentes, mas aqui no sol estéril nós fomos deixados sozinhos.

Querido amigo, o mais iluminado, venha até nós, pois o Tigre Dourado Jamadagni e sua Rainha, a sombria mulher Sa'ar, pousam suas garras sobre nós! Pois as pedras nas mãos dos seis vezes vinte homens da tribo de Sa'ar nos ferem com ódio! E a lâmina do Tigre rasga nossas peles em pilhas de carniça, que os pássaros carregam, para fazerem ninhos em nossos ossos!

Oh, Savatr, Resplandecente Amigo, cujos uivos espantam os corvos de seus galhos, garanta-nos audiência e repouso! Vossa matilha brilha como flechas aos céus. Vossa fúria afronta as serpentes enroladas em suas casas secretas. Por vossa ajuda clamamos um fim à amarga infestação que divide nossos domínios! Por vossa boa vontade oferecemos novecentas noites de hospitalidade e o direito de ser o primeiro em comando. O orgulho é como uma enchente em uma temporada chuvosa, e ele varre a todos que tentem se abrigar em suas costas.

E Savatr, ele alcança o alto como uma nuvem carregada e balança as montanhas com seus dez mil gritos.

E seus anfitriões fazem o mesmo e se unem à maré, e trocam o sangue dos irmãos pelo sangue dos Tigres e dos homens.

E como fortes ventos nós atacamos. E enquanto o dia escurece os olhos dos homens caem mortos e seus ouvidos zunem com confusão e terror. Pois os homens não nasceram para a noite, como os lobos e tigres nasceram, e seu fogo é uma isca para os dentes do pós-dia.

Como uma tempestade nós reduzimos suas casas a pilhas de madeira e suas plantações a campos vazios. Doce colheita, assim é a nossa!

Para o chão mandamos os Tigres e ainda assim eles umedecem o solo com nosso sangue e mastigam nossas gargantas espumando. Mas Savatr veio; e com ele suas três cabeças, Varnua, Keth-saya e Prsni. Suas respirações são como hinos para os trovões, e suas presas brilham como se polidos na chuva. Afiados e vigorosos, nós atacamos a tribo de Jamadagni, e matamos seus aliados também.

Mas o Tigre Dourado tinha amigos entre os nascidos na noite. Em solidão, estas sombras caíram sobre nós, assassinando, como pássaros dormentes, os parentes de nossas duas matilhas. E, junto com eles, cai Prsni, cujo sangue cria raízes e, mais tarde, produz frutos, os quais, na forma de uma planta, apontam para seu plantador como uma mão acusadora. E também cai Daksina, a mais amada de Savatr, cujos ossos criaram raízes e se transformaram em um algodoeiro. Abaixo desta árvore, nosso Amigo se senta a cada noite, pronunciando lamentações e promessas de olho-por-olho. E então nós sentimos a dor das sombras e assim sendo, as caçamos uma a uma até a morte.

Os gatos-das-sombras caem um a um, como frutos apodrecidos de arvores já ensangüentadas. Seus luas nascentes são como presas de serpentes e brilhantes como a luz do meio mundo. Com suaves rimas eles chegam a nossos parentes e, zombando, dizem: “Onde estão seus anciões, que tão facilmente nos deixam chegar até vocês? E onde estão seus protetores de quem tão facilmente descobriríamos os segredos mesmo se vocês não falassem sobre eles?” Como sombras negras eles chegam a nossas matilhas, assassinando os que conseguem alcançar e corrompendo os que conseguem iludir.

E então a guerra do Tigre Dourado chega a um pôr-do-sol sangrento. Confundindo os gatos-das-sombras com travessias pela película, Savatr e Keth-saya, e Inka-Tem de nossa própria tribo, avançam sobre eles, enquanto eles estavam sentados planejando seus truques, e fazem deles todos sangue e ruína.

Em verdade, os filhos encharcam o Seio da Mãe!

Oh, Resplandecente Amigo, pusemos o Tigre Dourado abaixo! Oh, Resplandecente Amigo, nós matamos seus parceiros e suas crianças! Oh, Resplandecente Amigo, nós devolvemos as terras de Sa’ar às florestas e escurecemos o pálido solo com o sangue de seus parentes humanos! Suba como um falcão, Iluminado Savatr, cujos pêlos lembram o nascer do sol! Suba, pois vamos alimentar os corvos com a carne de todos os nossos rivais!

Imortais amigos deixem que o brilho das caveiras de nossas vítimas seja o guia de nossas noites futuras. Deixem que os cérebros de nossos inimigos sejam nossas refeições, para que saibamos a mentira que os guiavam. Deixem que seus restos sejam levados pelas moscas e rolados pelos escaravelhos em seus trabalhos silenciosos.

Nosso pacto está selado. Vão todos em paz! Deixem que a boa vontade de nossas promessas seja a semente de um novo amanhã.

O Mal chega as Árvores Zombeteiras

Trapaceiros raramente trabalham bem juntos. Quando um grupo de opostos habituais tentam formar uma matilha, ela normalmente se dissolve em caos. Uma exceção lendária, a Seita das Árvores Zombeteiras, provou que os Ragabash podem trabalhar bem juntos... desde que alguém consiga um alvo para as piadas que satisfaça a todos eles.

"Você é muito cheio de graça", disse o ancião a Fee-ne-nee. "Você é muito imprudente", disse outro ancião para Jack Stinkbean, "e seu hálito é horrível!" "Você é um covarde" disse outro sábio idiota para Sempre-Para-O-Sul, "e não pode pertencer a nossa matilha. Vá embora!". Estes três pregadores de peças se encontraram na floresta onde Veeho-O-Silencioso fizera seu lar. E lá, eles pensaram em brincar uns com os outros.

"Eu posso fazer as bolas dos meus olhos saltarem de suas órbitas e rolarem ao redor daquela árvore." disse Sempre-Para-O-Sul. Ao dizer isto, ele enviou seus olhos além de sua cabeça na direção da arvore.

Fee-ne-nee riu dele e disse: "Isto não é nada. Eu posso fazer meus braços e pernas irem para todas as direções, subirem naquela árvore, pegarem seus olhos e fugirem com eles!" Ao dizer isso, seus braços e pernas todos caíram e foram na direção da árvore. Um de seus punhos agarrou o olho esquerdo de Sempre-Para-O-Sul, O outro punho, seu olho direito. As duas pernas vieram juntas e os dois braços pularam para se unir a elas. Com os dois olhos nas mãos, elas se afastaram da árvore e desapareceram na floresta. Fee-ne-nee riu, seu torso balançando na grama. Sempre-Para-O-Sul estava furioso. Ele gritou e tentou chutar o corpo de Fee-ne-nee, mas com seus olhos nos punhos dela, ele estava cego e não podia vê-la.

Jack Stinkbean arrotou (como fazia sempre), e seu hálito chamuscou as árvores de negro, como fumaça. Todas as folhas caíram e viraram cinzas, formando pilhas no chão. Lá, não muito longe, estavam as pernas e os braços de Fee-ne-nee, segurando os olhos.

Veeho-O-Silencioso não disse nada. Sua boca nunca se mexia. Mas as árvores ao redor deles riram. Ao som, os pássaros voaram, levando os braços e pernas e olhos para o alto, em direção aos céus. Ao voarem, os pássaros deixaram cair grandes pilhas de merda na cabeça de Jack Stinkbean.

"Hey!" gritou Sempre-Para-O-Sul. "Traga meus olhos de volta!"

"Hey!" gritou Fee-ne-nee. "Traga meus membros de volta!"

"Hey!" gritou Jack Stinkbean. "Seus pombos cagaram em mim!"

E então Veeho-O-Silencioso ergueu-se nas sombras e assentiu, pois ele tinha mostrado a todos quem seria o líder. E então eles se tornaram uma matilha, e seu lar ficou conhecido como a Floresta das Árvores Zombeteiras, porque todos que entravam lá se arriscavam às suas brincadeiras.

Até que aconteceu de uma grande sombra cair por sobre a terra. Uma rainha pantera, a sanguinolenta Estranha-Coruja-Chorosa, trouxe o povo do gato todo junto, de uma maneira pouco usual. Por muitos dias eles dizimaram todas as outras bestas das florestas, caçando aqueles que podiam seguir e devorando-os lentamente ainda vivos. Estes gatos conheciam as florestas e as montanhas muito bem e eram muito espertos. Seis matilhas lupinas, inclusive as três que expulsaram seus Ragabash, vieram enfrentar a corte de Estranha-Coruja-Chorosa, e todas elas tiveram mortes horríveis. A rainha encheu sua

caverna com caveiras, e decorou as árvores com peles e seres agonizantes.

Quando todos os animais tinham sido expulsos ou mortos, Estranha-Coruja-Chorosa guiou sua corte Pumonca para a entrada da Floresta das Árvores Zombeteiras. “Eu não vou entrar ali,” disse um dos homens-gato, “eu vi um homem-sombra ter arrancados todos os seus membros, um a um, naquele lugar!”.

“E eu também não vou entrar ali,” disse um segundo homem-gato, “porque uma vez eu fui perseguido de um lado para outro naquelas árvores. Por cinco dias eu fui guiado cada vez mais pra dentro da floresta e ouvia risadas o tempo todo, mas nunca encontrei a fonte das risadas.”.

“E eu não vou entrar lá,” disse outro gato, “pois minha companheira ficou louca por causa dos insetos que infestam aquele lugar. Eles a morderam até que sua pele ficasse manchada de sangue. Quando ela saiu da floresta as mordidas coçaram tanto que ela arrancou o próprio pelo fora de tanto se coçar e sangrou o dia inteiro. Enfim, ela se jogou de um penhasco em desespero. Se a senhora quer entrar aí, minha rainha, entrará sozinha!”.

“Covardes!”, gritou Estranha-Coruja-Chorosa, com sua voz forte e alta. “Eu vou caçar a fonte das Árvores Zombeteiras e nós vamos devorá-los das pontas de seus dedos dos pés até seus corações, saboreando lentamente!”. E então ela seguiu floresta adentro, enquanto os outros gatos apenas esperavam e observavam.

Logo, a risada de Veeho ecoou pela floresta. Enquanto os homens-lobo ouviam, eles escutaram os braços e as pernas de Fee-ne-nee se arrastando por entre os galhos. Os olhos de Sempre-Para-O-Sul acompanhavam Estranha-Coruja enquanto ela caminhava pela floresta e a voz do líder da matilha a afastava de onde os olhos se escondiam. De tempos em tempos, os pássaros voavam, derramando sua merda no pelo da orgulhosa rainha dos gatos. Deste modo, os Ragabash iam guiando Estranha-Coruja-Chorosa para o centro de sua floresta.

Ao chegar ao centro da floresta, a rainha dos gatos avistou Jack Stinkbean sentado sozinho, próximo a uma grande poça d’água. Sem nenhum aviso, a rainha dos gatos avançou sobre sua presa, mas Jack sabia o que estava por vir. Quando a rainha pulou, os braços de Fee-ne-nee a derrubaram, quando ela caiu, suas pernas a chutaram pelas costas. Quando ela rugiu e atacou os membros, eles se dispersaram. Neste momento, Jack Stinkbean arrotou.

Como o ancião havia dito, o hálito de Jack era muito, muito ruim. Para piorar as coisas, ele vinha comendo grama fedorenta e bebendo água de fogo desde que a rainha entrara furiosa na floresta. Agora, seu hálito transformava as árvores em cinzas e tombava as árvores ao redor da rainha pantera. Seu pelo queimava enquanto Jack Stinkbean pulava dentro da água. Os membros de Fee-ne-nee pularam na água também. E enquanto Estranha-Coruja-Chorosa queimava, Veeho gargalhava por entre as árvores. Ouvindo isso, os outros gatos fugiram pela noite e nunca mais voltaram.

Deste dia em diante, a floresta dos Ragabash foi chamada de Brilho-Do-Gato-Queimando. Embora isso tenha acontecido há muito tempo atrás, ninguém nunca mais tentou conquistar estas florestas.

Meia Lua: Bondade

Acredite em mim, não é fácil encontrar contos sobre bondade entre o nosso povo. Ó, sim eles existem, mas ninguém os conta. Todos têm os contos de sangue e morte que eles querem contar primeiro, e parecem desapontados quando você quer ouvir sobre uma simples cura ou sobre um misericordioso sacrifício.

Mas estes são partes do trabalho de Gaia – na verdade, mais até – tanto quanto os contos de testosterona e fúria. Você pode realmente aprender algo com estes contos, e seus heróis fazem você repensar sobre como nós enxergamos os heróis.

O Brilhante Discurso de Lobo de Barro

OM

O som universal, o uivo básico do universo, está contido nessa sílaba. Ouça-a. Fale-a. E sinta-a vibrar em seu coração.

Lembre-se de que tudo está ligado entre si, assim não existem identidades ou seres, apenas Gaia. Todas as mentes são desilusões em uma teia de desejo, raiva e vergonha, formada de teias distorcidas. Todas as mentes existem de fato no Dharma Gaia e no Reino Verdadeiro de Gaia. Pensar de outra forma é pensar com a Mente Pequena, não com o Grande Coração.

Ah, mas é muito difícil para a mente saber disto, para o coração alcançá-lo. Mas isso já foi feito! Existe alguém que conheço que alcançou tal verdade, que se tornou uno com Gaia e retornou a esse mundo de carne e tristeza para nos mostrar nossas faces verdadeiras. Eu lhes contarei sobre ele. Eu falarei sobre Lobo de Barro e sua Radiante Voz Vajra.

Ele era um das Raças Metamórficas, um lobo e um homem, da tribo dos Portadores da Luz Interior, aqueles que mais conhecem as verdades escondidas atrás dos véus de enigmas. Por muitos anos ele, como os outros, combateu na guerra contra adversários físicos e espirituais, sempre matando a cabeça do inimigo, apenas para vê-lo retornar com outra face. Ele questionava a si mesmo, 'Como pode isso? Nossos inimigos são incontáveis ou são apenas Um, que se esconde atrás de muitas máscaras?' Ele se retirou das buscas e das batalhas para contemplar sobre isso, e peregrinou aos Mundos dos Espíritos para meditar em Trilhas da Lua e outros caminhos.

Um dia enquanto estava contemplando a natureza do problema dos Metamorfos Lobos, sua mente saiu de seu corpo, pois tão leve ela havia se tornado e tão livre de seus sentidos que ela perdeu sua ligação material. Quando isso aconteceu, um maldito enfiou-se no corpo, e por sobre o pêlo entrou, clamando o corpo para si. O Portador da Luz Interior estava chocado e assustado, mas então percebeu quão pouco aquilo significava. Nenhum mal isso fez a seu espírito. Seu corpo era apenas algo metafórico, um pedaço de argila feito para curvar em muitas poses, mas não algo essencial para seu ser. Ele então riu ao ver o pobre Maldito tentar andar com seu corpo, e quando ele fracassou em mudar de forma.

E sua risada rompeu todas as cordas que o prendia. Isso arrancou as teias que cobriam seus olhos, a cortina que ocultava dele o Reino Verdadeiro de Gaia. E desta abençoada e iluminada perspectiva, ele percebeu muitas coisas que ele não podia nem mesmo conceber quando em nosso estado de ignorância. Mas naquele tempo eterno, ele cresceu e alcançou a suprema Verdade de toda Unidade, e a realização da traição

da Weaver, e de sua perturbada vítima, a Wyrm.

Ele optou por não permanecer naquela benção, pois seu coração ainda era um com os Garou. Ele não poderia abandoná-los na ilusão, então ele retornou daquele reino, e apenas alguns momentos haviam passado no Mundo dos Espíritos, onde o Maldito ainda lutava para possuir seu corpo.

O Portador então disse uma palavra que ele havia escutado no Reino Verdadeiro de Gaia, uma nota que tocava com a criação e que era ressonante com aquele Reino que ele acabara de visitar, o paraíso que escondia atrás de toda vista. E ouvindo-a, o Maldito percebeu a Verdade, e percebeu que sua briga era em vão, pois nada que ele fizesse poderia corromper o Incorruptível, o Coração de Gaia que batia além de todas as formas.

O Maldito ergueu-se, e deixou o corpo do Portador, e se curvou ao ser que havia libertado-o. As correntes da corrupção dele foram danificadas, mas também fora sua encarnação nesse reino. Ele sumiu, para renascer novamente em uma nova forma, uma não corrompida pela Wyrm. Outra chance ele teria para obter sabedoria por seu próprio mérito.

Ali, o Portador retornou ao seu corpo, que para seus agora iluminados olhos era nada além de argila. Ele então tomou novamente a forma das substancias do mundo, seu padrões de argila, para que pudesse espalhar sabedoria nesse mundo.

Ele viajou para longe em busca daqueles que mais necessitavam de seus ensinamentos, e com seu discurso iluminador, sua Radiante Voz Vajra, libertou muitos seres dos laços da Weaver e Wyrm. Mas toda vez que ele fazia isso, a corrupção e o peso da ilusão que eles possuíam era impregnado nele, mas apenas em seu corpo, nunca à sua mente. Tanto isso aconteceu que sua forma era feia, enrugada e fedida, como se mil anos tivessem passado para seu corpo. Ele agora era, verdadeiramente, o Lobo de barro.

As pessoas temiam-no por onde ele passava, e não aguardava para ouvir suas palavras ou testemunhar seus mudras. Eles fugiam ou atacavam, mas não podiam feri-lo, apenas arrancar alguns pedaços de seu corpo de barro.

Essa reputação foi algo bom, entretanto, pois as palavras chegariam até as mais vis criaturas da Wyrm, contando sobre um novo monstro solto sobre a Terra, um ser de odor repugnante e visão terrível que carregava a armadura da Wyrm. Eles enxergaram esse ser como alguém a quem eles poderiam se unir, e, sob a sua bandeira, fazer um tremendo mal aos seres de Gaia.

Então eles vieram, e ele não precisou procurá-los. E quando eles se curvaram e medrosamente pediram a ele que os apadrinhasse, ele sorriu e disse palavras de consentimento, mas palavras que vibravam em um nível primitivo, e que despedaçou as almas desses odiosos servos e expulsou-os de suas formas, libertando-os para retornar ao ciclo da vida e da morte, agora purificados de toda sua corrupção. Seus karmas aderiram ao Lobo de Barro, e ainda mais feio ele se tornou, mas ele era o mestre da casca que vestia.

Finalmente, seguindo as visões de Gaia, três sábios Portadores da Luz Interior vieram até ele, pois eles haviam percebido sua identidade e o bom trabalho que havia feito. Eles se curvaram e imploraram para que ele dissesse suas palavras para eles, para que eles pudessem assim enxergar o Reino Verdadeiro de Gaia, mesmo que por um instante, antes de seus espíritos partirem.

Ele sorriu, mas não disse nada. Seus olhos fechados em contemplação, e os três sábios lobos esperavam por outro sinal dele, uma resposta para seus pedidos. Por muitos dias eles esperaram, e Lobo de Barro não se movia. Nem mesmo um tremor em suas pálpebras eles testemunharam, ou o mais suave pulso de respiração em seu peito.

Por fim, um deles aproximou seu bastão de caminhada e tocou no ombro de Lobo de Barro. O corpo desfigurado do grande Portador se desfez com o empurrão, caindo como argila velha e seca. O Portador havia partido, sabendo que seu trabalho estava feito. Apenas sua forma vazia restou, e como ela não podia durar, já que não havia nada para sustentá-la, então Lobo de Barro partiu completamente do reino da ilusão e forma. Nenhum traço de corrupção foi encontrado no corpo, purificado pela sua proximidade com a verdade.

Os três Portadores da Luz riram e partiram, mas eles contariam para sempre sobre tudo o que viram de Lobo de Barro e sua compaixão suprema, de como ele curou as feridas do mundo e libertou criaturas de seus laços de ilusão, mesmo que o preço fosse o seu próprio conforto.

Alguns dizem que Lobo de Barro retorna vez ou outra, vestindo novamente um corpo de argila. Se você vê-lo, não corra. Espere e o siga, e torça para que ele fale, pois o que ele tem para falar, você certamente quer ouvir.

A Flor da Aurora

Existiu antigamente uma Filha de Gaia chamada Ophelia Amante-da-Lua que era mais bela do que qualquer outra criatura na Terra, ou assim juravam aqueles que a viam. Sua face era como uma imagem da própria Gaia, pois de nenhuma outra fonte tal beleza surgiria. Sua face e seu corpo inspiravam a luxúria em alguns, até mesmo outros Garou, ao ponto deles implorarem a ela que quebrasse os tabus e deitasse com eles. A todos, ela recusou, deixando profundas cicatrizes como avisos naqueles que não se contentavam apenas com suas palavras.

Ela conseguiu um marido, um quieto e indistinto Parente humano. O único amor verdadeiro dele, além dela, era um jardim que ele cultivava em seu grande quintal. Seus ancestrais haviam deixado-o para ele, e ensinado a ele a importância de mantê-lo vivo. E eles deixaram para ele uma semente sem preço, que deveria ser plantada apenas nos tempos mais difíceis. Depois que ele morreu, cedo até para os padrões humanos, Ophelia tomou conta do jardim, e ali colocou todo o amor que sentia por ele, pois eles não tinham crianças, e sempre carregou a semente preciosa envolta de seu pescoço. Sábia nos caminhos dos espíritos das plantas ela se tornou, a ponto de saber o nome de todos eles, e eles virem conhecê-la. Nenhum outro jardim da Terra, exceto talvez os ainda não descobertos, crescia tão verde e tão vistoso quanto o dela, e algumas vezes os Garou vinham visitá-lo, e caminhar em busca de consolação.

Porque existiam poucos dentre os Garou que sabiam mais sobre plantas do que ela, Ophelia era também conhecida como a Jardineira da Clareira da Lua, pois este era o nome do jardim de seu marido. E ela cuidou do jardim por muitos anos, envelhecendo como fazem todas as coisas de Gaia. Sua beleza esplendorosa a deixou, mas foi substituída por uma beleza ainda maior, mas apenas os velhos podiam reconhecer, pois era a beleza da sabedoria que brilhava das profundezas de seu espírito. As matilhas jovens, desconhecendo sua beleza passada, zombavam dela, pois um Garou que podava vinhas e flores ao invés de lutar contra a Wyrm era, para eles, um covarde. Mas os anciões eram mais sábios, e iam ao jardim para descansar e contemplar suas belezas.

Nada tão puro quanto a Clareira da Lua poderia deixar de ser desafiado pela Wyrm, então um dia vieram os fomori para destruir a vida dentro daqueles campos. Eles entraram em seu jardim na forma de jovens humanos, repletos de tatuagens e com camisas rasgadas, para que, caso alguém testemunhasse a violência, culpasse a juventude rebelde, e assim poderiam legislar mais duramente contra a estupidez dos jovens, ampliando ainda mais a distância entre as gerações.

Cercada por eles em seu santuário, Ophelia lutou bravamente mas sozinha não poderia vencer. Ela uivou pela ajuda de qualquer um que estivesse próximo, pois seu jardim era próximo das divisas de um caern.

Devon Sobrancelhas-Negras ouviu seu grito e reuniu sua matilha. Seus guerreiros eram poderosos e impiedosos, e apareceram rapidamente sobre os fomori,

rasgando-os com fúria descontrolada. Eles rapidamente destruíram todos os saqueadores no jardim, mas eles não estavam preocupados com as flores e as árvores, e deixaram muitas feridas e mortas durante o combate. O sangue dos fomori gotejava de seus corpos rasgados e danificaram o solo, murchando ainda mais a vida da clareira.

Ophelia chorou, mais perturbada pelo dano causado ao jardim do que pelo seus próprios ferimentos. Devon zombou e riu dela. "Velha, pare de chorar. Você pode sempre comprar mais flores. Entretanto, a bravura que nós demonstramos aqui não aparece todo dia."

"Oh, seu filhote inútil!" ela gritou. "Levaram-se anos para que essas plantas crescessem o tanto que cresceram, mas agora elas estão pisoteadas e seus espíritos se foram. A sabedoria das sementes de todos os nossos ancestrais estavam dentro delas, mas agora essa sabedoria fugiu de volta para reinos espirituais muito distantes para esses velhos ossos procurarem. Minha vida vale menos do que esse conhecimento. Sem ele, como pode seu caern permanecer puro? Não há uma grande e poderosa árvore em seu caern? E se essa árvore adoecer de alguma peste – não iria a mágica de seu caern morrer junto com ela?"

"Você está dizendo bobeiras, mulher," declarou Devon. "O Poderoso Carvalho sempre esteve aqui, e para sempre aqui permanecerá. Há muitas eras atrás ele foi atingido por um raio do Avô Trovão, e ainda possui a marca, um sinal para todos nós de sua santidade. O que pode sobreviver a tal poder pode superar uma doença facilmente."

"Você acha?" disse Ophelia. "Virá o dia em que o Carvalho irá implorar pelo conhecimento que esse jardim um dia possuiu, e então voce será obrigado a procurar nas profundezas por ele, e se arrependerá por ter pisado em um caule sequer."

"Ha!" disse Devon, reunindo sua matilha para partir, agora que o trabalho estava feito. "Então eu chamarei você para nos acompanhar, caso tal improvável busca algum dia surja."

Então eu irei até você," disse Ophelia, e virou-se para reparar a clareira.

Anos passaram antes que seu aviso desse frutos, pois ela sabia que se os fomori foram tão corajosos em atacar sua clareira, eles também sabiam do Poderoso Carvalho, e buscavam derrubá-lo. Através da surpresa e esperteza, Malditos envenenaram a árvore anciã.

Repletos de raiva e tristeza, os anciões tentaram invocar espíritos para ajudar e curar a arvore, o centro do poder de seu caern. Mas nenhum espírito sabia como curar algo tão antigo, mas falaram sobre rumores de que tal conhecimento existia nas profundezas da Umbra, entre os espíritos que foram rasgados e feridos há alguns anos atrás, que sofreram no ataque à Clareira da Lua.

Lembrando-se dos contos prepotentes de Devon Sobrancelhas-Negras e sua risada zombeteira sobre Ophelia a Jardineira, os anciões resolveram puni-lo por seu crime, e colocaram uma tarefa diante dele, que se recusasse, iria custá-lo muito

renome. Orgulhoso perante os anciões, ele aceitou a tarefa de procurar espíritos plantas perdidos, e assim, reuniu sua matilha.

Por estranhas Trilhas da Lua eles caminharam, esperando que Luna os ajudasse e os levasse até seu destino, mas eles rapidamente se perderam, pois Luna ressentia-se de seu orgulho, e resolveu ensiná-los uma lição. Depois de muitas desventuras em reinos estranhos e bizarros, eles encontraram Ophelia, esperando por eles em uma trilha.

"Você está pronto para me seguir agora, Senhor das Sombras?" ela perguntou.

"Como você nos achou" perguntou Devon, incapaz de esconder sua surpresa. "Nós estamos perdidos por semanas!"

"Os Luna meu guiaram. Eu pedi gentilmente. Bem, você disse há muito tempo que você me chamaria caso uma busca como a de vocês surgisse. Sua peregrinação sem rumo foi a punição por ignorar essa promessa."

Castigado, Devon ficou quieto por um momento, brigando com sua fúria. Quando ele se recuperou, ele se acalmou e disse novamente: "Então você irá nos acompanhar. Mas saiba que eu lidero essa matilha."

"Claro, mas eu sou a mais velha, então ignore meus conselhos por seu próprio risco."

Devon resmungou, mas assentiu, liderando sua matilha à frente. Dessa vez, as Trilhas da Lua se curvaram para eles, diferentemente de antes, e os conduziu para um verdejante reino, uma selva repleta de espíritos de plantas onde seus poderes eram tão grandes que os espíritos animais viviam aqui apenas com seu consentimento, ao contrário do que é no mundo material.

Ophelia conhecia o devido decoro para agradar esses espíritos, e apenas através dela, eles ganharam acesso às profundezas do reino. As árvores e vinhas abriam caminhos para eles, mas apenas depois de mostrá-los que poderiam facilmente aprisioná-los caso desejassem.

Os espíritos que eles procuravam estiveram aqui há muito tempo, disseram os espíritos locais, procurando por cura na clareira mais profunda, onde um lago raso daria poder a eles. À medida que a matilha vagava por dias procurando o lago, eles viram sinais de que o reino não era tão puro quanto eles imaginaram na primeira visa, pois uma energia negra saía de algumas árvores, e seus galhos tinham formatos malignos. Persegue-Raposas, o Theurge da matilha, cautelosamente, convenceu-se que espíritos da Wyrm escondiam-se deles, observando-os passar.

Finalmente, eles alcançaram o lago, mas viram que ele não era limpo e puro como dito, e sim repulsivo e oleoso. "Algo está muito errado aqui," disse Ophelia. "Uma mácula atingiu esse lugar."

"Então vamos embora logo, antes que a mácula nos atinja," disse Devon.

Mas era tarde demais. Gigantescas mãos cobertas de cascas apareceram das copas negras, e agarraram cada membro da matilha. Apenas Ophelia escapou do agarrão enquanto os outros lobos foram erguidos no ar, lutando contra os galhos.

Um barulho negro, como uma risada, preencheu a clareira, e um rosto apareceu no tronco de uma árvore. Ela falou a eles, ameaçando-os: "Então vocês vieram atrás daqueles que vocês abandonaram há tempos atrás. Eles são meus agora, assim como vocês. Você não me reconhece, Devon? Pois você gravou seu nome em meu tronco após seu primeiro ritual!"

Devon grunhiu, "Você mente! Eu nunca vi algo tão vil quanto você!"

Ó, sim você viu. Eu sou o Poderoso Carvalho que vocês buscam curar. Sua busca sem rumo atrasou vocês muito. Eu passei para esse reino, e fiz aliança com meu novo mestre, que vocês em breve conhecerão..."

"Impossível!" gritou Devon, muito envergonhado para alimentar sua fúria. "Você não pode ser aquela reverenciada e antiga arvore! Algo tão antigo nunca poderia se corromper tão rapidamente!"

O carvalho maligno puxou seus galhos à sua frente, empurrando a matilha para um buraco em um de seus lados, uma ferida em forma de raio que nunca cicatrizara. Mas antes que ele pudesse colocar os Garou dentro do rasgo, caules verdes seguraram-nos, e os puxaram de volta. As plantas vivas de fora da clareira entravam no lugar e agora enfrentavam a árvore da Wyrm pela posse dos lobos.

Enquanto os espíritos lutavam, e os Garou tentavam quebrar suas amarras, Ophelia escalou o carvalho e desceu até o rasgo em sua raiz, sem ser percebida pela árvore guerreira. Lá dentro, ela pegou sua semente preciosa. Ela esperava nunca ter que usá-la, pois seus poderes não podiam ser recapturados. Mas a necessidade era vital, e ela sabia o que precisava ser feito.

Entoando uma oração, ela soprou levemente a semente em sua mão, e quando fez isso, o espírito da semente despertou e se expandiu, quebrando a casca, lançando caules e flores em todas as direções.

Quando o carvalho da Wyrm sentiu o que acontecia dentro de seu tronco, ele rugiu em fúria e libertou os Garou, concentrando-se ao invés de destruir os invasores. Ophelia tentou escapar, mas lenta devido à idade, ela não foi rápida o suficiente. O buraco fechou, prendendo ela e o recém-liberado espírito lá dentro.

Devon se recuperou rapidamente e comandou o ataque de sua matilha. Eles correram na direção do tronco da árvore e rasgaram suas raízes, jogando todo o seu peso de Crinos contra a raiz, tentando desarraigar aquilo. Outros espíritos plantas ajudaram eles, e grudaram em seus galhos, empurrando para frente e para trás para desequilibrar o carvalho. A força deles era ainda pequena, pois o carvalho era antigo e fortemente enraizado.

Então, para a surpresa deles, seu corpo cinza tornou-se marrom. Em seus galhos mortos cresceram folhas, e sua luta cessou. O buraco em forma de raio lentamente abriu, e flores foram cuspidas de lá. Um aroma forte e doce espalhou-se pelo ar, e até mesmo Devon não pode conter um sorriso de satisfação. Nada como aquilo já havia sido sentido antes, e até mesmo os espíritos plantas celebraram.

Um ramo foi na direção do rosto de Devon, e suas pétalas abriram, cuspindo

orvalho em seu focinho, e então, todas as feridas deles, físicas e espirituais, curaram-se instantaneamente. Velhos ódios e ciúmes se foram, assim como cicatrizes recebidas ainda quando criança. Ele estava inteiro dos pés à cabeça.

"O que é isso?" ele gaguejou. "Com isso aconteceu?"

E então ele viu Ophelia subindo pelo buraco, mas ela estava ferida e sangrando. Ele se apressou em agarrá-la enquanto ela saía do buraco, e gentilmente a colocou no solo verdejante.

Ela olhou em seus olhos e sorri. "Ah, vejo que você provou o néctar."

"Eu não entendo," disse Devon. "Como você fez algo tão maravilhoso?"

"Eu não fiz nada além de plantar uma semente, uma semente muito antiga. É uma flor que permaneceu dormente desde a Aurora, e apenas agora vê o Sol. Leve uma semente de seus frutos com você e plante na Clareira da Lua, para que ela seja vista na Terra assim como nesse reino."

"Será você quem plantará esta semente," disse Devon lutando contra suas lágrimas.

Ophelia sorriu. "Uma última jornada eu farei, mas não com os pés de lobo. Adeus, Senhor das Sombras." E ela fechou seus olhos e morreu, e Devon soltou um uivo. Não um grito de fúria, mas de tristeza, pois ele, naquele momento, se entristeceu mais do que em qualquer perda anterior de sua vida.

Eles enterraram-na lá, abaixo do florido carvalho da Flor da Aurora, e tristemente marcharam para casa. Eles chegaram e encontraram o Poderoso Carvalho bem, e da Umbra pequenos botões de flores podiam ser vistos em seus galhos, que envolviam seu espírito em qualquer lugar do reino espiritual.

E depois de contar o conto, e dizer as preces para Ophelia Amante-da-Lua, Devon foi sozinho até a Clareira da Lua, e plantou a semente que havia trazido. E ele voltava frequentemente para cuidar da semente. Depois de um tempo ele raramente saía do ligar, pois as outras flores e árvores precisavam de cuidados também, e não havia mais ninguém para cumprir com essa tarefa.

Depois de um tempo, quando novas matilhas retornaram de seus rituais de passagem, eles passariam pelo jardim e ririam do Senhor das Sombras que ali ficava, zombando que nenhum Senhor das Sombras com honra ira desperdiçar seu tempo com espíritos plantas. Mas não demorou muito e Devon aprendeu a ignorá-los.

Anciões viriam, e sábios Garou de outras terras, para ver o jardim e a Flor da Aurora que cresceu ali. E Devon diria a eles a história de Ophelia e de seu próprio orgulho, e eles iriam carregar o conto para suas assembléias, e contariam o conto nas noites frias, quando o inverno esfriasse seus espíritos e a primavera faltasse no mundo.

Lua Minguante: Sacrifício

Existem muitos mistérios em ser um Garou. Ainda sim, esperamos que o nosso sofrimento ajude os outros. Algumas vezes, nós até mesmo damos nossas vidas pelos outros ou para deter a fuga da Wyrm. Sempre honre tal sacrifício. Sempre. Você nunca sabe quando ou se você será chamado por Gaia para dar tudo para defendê-La. Saiba que se você o fizer, nós cantaremos suas canções e nos lembraremos de você.

A Cidade dos Vermes

Nos tempos antigos, vampiros criaram cidades repletas de humanos degenerados que os admiravam como deuses. E, de vez em quando, nós os encontrávamos... E lidávamos com eles da maneira apropriada.

Sopro dos meus pais! Purifique o fedor de morte
Que assola essa terra! Porque os mortos que caminham conspiraram
Com seus escravos mortais para construir uma cidade de vermes
E para preenchê-la com todo o terror da noite!
Ó, a Wyrm florescia por completo aqui!
Com seus planos e suas mentiras ela envenenou a terra.
Assim, altas torres de rocha negra cresceram como fúria na escuridão,
E o solo foi despedaçado com carcaças podres
Que nem mesmo uma mosca tocaria!
Dentro de seus muros, fontes fluíam com o sangue tomado de bebês,
E as plantas floresceram com uma viscosidade verde e flores púrpuras.
Tanto foi o malefício sobre o solo que o próprio Falcão
Desceu das nuvens e gritou pela purificação!
E então nós nos unimos, de quatro das tribos nós viemos:
Dol-ah-Shen, o Peregrino com olhos selvagens!
Isthsmene e Medusa, as mais brilhantes Fúrias!
Grantor o Cria, com patas sangrentas!
Iskeka o Presa, com mandíbulas esmagadoras!

Eu, Tehuti-ut-Tera, invoquei os aliados de nosso povo
E lancei poderosos dons no coração da destruição.
Com nossos convidados e nossa família, nós lavamos toda a cidade!
Que agora ruge com as chamas purificadoras.
Nós lutamos pelas ruas, aqueles espaços pavimentados.
Com poeira e sangue, para atender o chamado.
De Heru, o senhor; do Falcão, nosso amigo,
Para derrubar as torres e limpar a imundice
Espalhada aqui pelos senhores vampiros.
Como sábios reis, esses sanguessugas governaram.
As areias ardentes e os portos de troca
Dessa cidade, agachados como um gato caçador.
Na baía de Reed-Flowers' Bend,
(Onde há tempos, o velho Sala segurou 50 criaturas da ninhada da Destruidora!),
Corromperam o campo de batalha de nosso próprio amigo falecido.
Das cidades e portos desrespeitáveis,
Vieram hordas adoradoras, que confortaram as bestas!
Da própria vontade, eles abriram suas veias a seus senhores.
E os alimentaram em uma carnificina inocente,
Como moscas nos braços da Devoradora-de-Almas
Esses mortais corrompidos entregaram suas vontades
Ao excesso destrutivo dos Reis-vampiros
Até que toda a terra estivesse envenenada com coisas profanas
Ó, Falcão! Veja o que nós fizemos!
Ó, Heru, veja sua vontade passar!

Com os dons que você colocou sob nossos pés, nós
Derrubamos o palácio da peste,
Com os amigos que nos enviou, nós
Punimos as crias da Wyrm.
Foi duro e difícil, este desafio de fogo,
Porque heróis demais foram colocados na pira.
Dol-ah-Shen, meu nobre senhor, foi o morto pelo poder
De duas fortes uivantes criaturas da noite.
Meio enterrado em cadáveres, ele ficou até o sangue fluir das cinqüenta feridas
Até seu braço ser arrancado de seu corpo e queimado,
Ainda assim, suas mandíbulas entraram na batalha,
Arrancando carne das hordas da morte que gritava!
Ó, ancestrais, recebam-no bem!
Ó, meus pais, carreguem-no com seus suspiros!
Grantor lutou bem, mas foi banhado por ácido cuspido.
Das muralhas do palácio negro onde um inimigo morava.
Enquanto sua carne se esvaía de seus ossos, ele.
Partiu como um demônio pelas hordas que fugiam!
Nenhuma vez ouvi-lo gritar, tão cheia estava.
Sua boca de sangue! Quando caiu
As criaturas saltavam, gritaram e fugiram, com suas mãos queimando.
Do toque de sua carne ainda fervente!
Ó, Mãe, receba-o!
Fenris, mantenha-o ao seu lado!
Isthsmene saltou sobre as costas de duas monstruosidades gigantescas,
Gigantes de vinte mãos, moldados por feiticeiros caídos,
Suas garras criaram grandes fendas na carne dessas criaturas,
Mas ao morrerem, eles esmagaram-na sobre seus corpos!
Ó, espíritos, recebam-na!
Ó, Mãe, acolha-a de volta em Teu útero!

Muitos outros morreram também: a doce Helena, o justo Nesro,
O bravo Quin-ta-Na, o frio Hylus, a gentil Clyta, o enorme Gryvind,
Iksthos o Sábio, Bardi o Destemido, Ryvinna a Casta
e Hajjra a Benevolente.
Três do Povo-Gato, também, lutaram ao nosso lado:
Ay sobreviveu, mas Merikare foi esmagado por enormes martelos,
E Clothos foi esfolado
Por um vampiro com quatro poderosas lâminas!
Ancestrais, honrem todos eles!
Luna e Gaia os respeitem com orgulho!
O mais vergonhoso é alguém quem não irei nomear,
Por suas garras terem se virado contra seu próprio povo,
Permita que ele descanse sem lamentos, permita que sua pele não seja
queimada!
Se os espíritos desejarem conforta-lo, deixe que eles façam
Sem o nosso pedido ou chamado!
E que seu nome seja igualmente detestável,
Abominação, ele será nomeado!
Por ele ter sido tomado pelos sanguessugas da noite,
E se transformado em um deles!
Que seu espírito esvaneça em vergonha!
E que seus ossos escureçam sobre o Sol!
Ó, ancestrais, renunciem-no!
Ó, meu povo, que seu nome seja esquecido!
Nossas perdas são graves, contudo as torres ainda queimam,
Deixe as cinzas dos sanguessugas ao Sol!
Deixe o sal ser jogado onde as torres antes estiveram,
Deixe os ritos de purgação expulsar a Wyrm desta terra!
Porque nós somos vitoriosos!
Porque nós triunfamos!
Porque eles caíram!
E tudo está feito.

O Lamento de Uma Mãe

Isso é o lamento de uma mãe Garou depois da morte de sua criança? Ou um líder de matilha atormentado pelo Harano? Ou isso é a Terra, cujas crianças morreram todas... ou ainda pior, negaram-Na devido ao egoísmo? Talvez seja Gaia após o Apocalipse, sofrendo pelos "três embriões" que Ela deu à luz? Eu não sei – Eu só posso cantar o conto que ouvi.

Uma única nuvem em um céu vazio
Uma vez cheio, agora caindo, pedaço por pedaço.
Vazio, estéril, nada pode crescer
Cortado como a madeira morta
Ou queimado como a grama do verão.
Vazio, infértil, estéril como a pedra,
Vazio, estéril como a poeira.
Saber que esta árvore quebrada ou campo
Podem crescer outra vez não é
Nenhum conforto.
Nenhum conforto.
O céu está vazio.
A chuva caiu.
E ainda nada vive.
Nada cresce outra vez,
E eu caio, pedaço por pedaço
Como chuva na poeira.

Lua Cheia: Valor

Eu canto sobre o sangue que nós derramamos de nossas próprias veias, sobre os braços tremulantes e corações retumbantes que nós temos quando encontramos o inimigo. Eu invoco os espíritos da Guerra e da Coragem, os totens de proteção e ferocidade e acima de tudo da lembrança. Porque bravura exige sacrifício, e nenhuma batalha digna de ser vencida é conquistada sem primeiro enfrentar os demônios do terror e do fracasso.

A Queda do Falso Príncipe

Liderança é vital. Um braço forte só é bom quando a mente que o maneja é sábia e sensível. Um dos maiores problemas que nós enfrentamos através das eras foi lideranças fracas – e com isso eu não quero insultar apenas os Presas de Prata. Muitas foram as matilhas conduzidas a um desastre por um Alfa que não era um dos Presas, e muitos foram os bons Presas que levaram suas matilhas da escuridão para a aurora.

Lorde Alexsei Yevgenvich enquadra-se como uma prova de liderança sábia. Quando muitos de seus parentes estavam literalmente um na garganta do outro, ele uniu uma Matilha de Prata e caçou os ninhos dos magi, Sanguessugas, demônios, lobos impostores e rivais que assolavam a noite da Rússia. Lorde Alexsei nos fornece um modelo de justiça mesmo depois de sua queda.

Esse conto tem uma história interessante, com a qual eu não perturbarei vocês agora. É suficiente dizer que parte do conto original foi perdida, mas com o auxilio dos espíritos, foi de alguma forma restaurada. Entretanto, a presença de mais de um autor ainda pode ser notada.

Até o Castelo do Dragão eles foram pela Mãe Rússia: Lorde Alexsei Yevgenvich dos Presas de Prata, seus irmãos Varya e Konstantine, Enxerga-na-Noite o Garra, Sergiev o Cria, Varvara a Senhora das Sombras e Illyania a Fúria, cujos olhos brilhavam vermelho como brasas quentes. Quatro vezes o falso príncipe Dmitrii levantou-se para sangrar o povo; três vezes ele foi colocado em descanso, apenas para retornar. Dessa última vez, uma Matilha de Prata uniu-se nas colinas uivantes. Após destruir seu regime e rasgar seus inimigos, esses honrados acharam a cauda do Dragão. Eles perseguiram o falso príncipe nas ruínas, e então o seguiram até seu covil.

Agora o vento soprava forte na estepe congelada, congelando os pêlos. Ainda assim o exército de Alexsei, sempre furioso, avançava sobre sua presa. Distante, assentando em uma protuberância, estava o Castelo Trigorn – um artefato dos dias que a Horda Tártara nasceu por esta terra. Não muito tempo atrás, o velho Ivan usou o local como uma guarnição para atrocidades, e a terra ainda carregava o sinal do Dragão. Das montanhas do sul, uma ordem secreta da Wyrm ergueu as pedras do Castelo Trigorin. Essa Ordem do Dragão jurou ajudar a Santa Igreja, mas ao invés disso, como qualquer filhote bem sabia, ela abrigava blasfêmias, e alimentava a Wyrm como um jantar quente em noites frias.

Era o plano de Lorde Alexsei alcançar o Castelo durante a luz do dia. Nos raios purificantes, os horrores daquela casa iriam se encolher nas catacumbas de medo. Mas o tempo estava contra eles, e o vento os derrubou, e as montanhas tremeram com avalanches. Os Dons dos espíritos permitiram a Matilha fazer o seu caminho onde nenhum outro conseguiria, mas quando eles chegaram até a estrada do Castelo, a luz do inverno desaparecia. Escuridão se aproximava!

Enquanto o sol se punha, transformando as nuvens em brasas, Lorde Alexsei reuniu o conselho. Deveriam eles esperar até o raiar do dia, ou iriam os nativos do príncipe, em sua própria terra, dar-lhes desvantagem? "Ataque agora!" encorajou Enxerga-na-Noite. Illyania concordou. Como os Sanguessugas, esses dois podiam enxergar através do próprio Inferno. "Se nós esperarmos," disse a Fúria, "nós seremos pegos desprevenidos por eles, que conhecem esse lugar." Varvara e o Cria concordaram, mas Varya e Konstantine não. "Durante a noite, eles são mais fortes," eles disseram. "Ir contra eles agora é como caçar peixe no gelo". Sergiev chamou-os de covarde, e os irmãos reagiram rápido. O pêlo deles eriçou, e eles ficaram de costas um pro outro, desafiando o resto da Matilha a atacá-los.

"Chega disto!" Ordenou Lorde Alexsei, indo contra os desejos de seus irmãos. "Está decidido. Nós entraremos no Castelo à luz da Lua, mas primeiro nós prepararemos um maço de estacas e outros truques com os quais confundiremos as forças do Príncipe". Então ele se virou para Varvara, o Ragabash. "Verifique suas armadilhas", ele disse a seu companheiro, "Por que o Dragão é cego às brincadeiras".

"E verifique suas armas", disse o Lorde a seu irmão Konstantine, o guerreiro. "Porque a prata de nossas klaives é à prova de suas mágicas e irá nos servir no decorrer da noite amarga."

"Verifique suas canções de poder",ele disse à Fúria, "porque os ouvidos dos Amaldiçoados não podem sobreviver a tal música. Quando nossa força falhar eu sei que você estará ao nosso lado. Quando suas notas rasgarem a carne de nossos inimigos, você irá sustentar nossa fúria."

"E verifique sua visão, meu amigo", ele disse à Enxerga-na-Noite, "porque nós todos contamos com sua visão e sentidos aguçados. Com você ao nosso lado, nenhum demônio pode nos enganar. Eu estou feliz em ter você na minha matilha!"

"E, você, verifique sua força, meu bom irmão", ele disse a Sergiev, "porque como o Fenris de quem recebeu seu nome, seus uivos afugentarão os cavalos do Inferno! Feliz eu sou por ter você ao meu lado direito, e bem eu faço em confiar em seu poder".

"E verifique seus companheiros", ele disse ao seu irmão Varya (também chamado de "o Louco"), "porque com seus olhos do mundo espiritual, nós não estaremos sozinhos. Esses aliados nos ajudarão nesse teste e nos levarão seguramente para casa, mesmo se cairmos nesta noite".

E juntos todos saudaram-no, pois grande era sua sabedoria. Enquanto o frio assolava a terra como uma maldição, a Matilha de Prata entrou nas terras devastadas do falso príncipe.

Pelo caminho tortuoso do Castelo eles caminharam, na forma de lobos, caçadores decididos. Perto das muralhas eles chegaram, sem sinal de qualquer ser vivo. A noite estava muito fria até mesmo para os pássaros, apesar de que se suas asas seriam vistas nesses galhos medonhos, toda a matilha duvidava.

Sergiev liderava o caminho, mas todos foram parados pelo lastimoso choro de

Varvara. Para as pedras do topo de uma grota ela apontava, e com o barulho, chamou os outros, e revelou a eles uma caverna sobre a rocha, que levava para a escuridão por debaixo do Castelo. Na língua dos lobos eles discutiram novamente, sobre qual caminho de entrada: iriam através dos fortes e poderosos portões do Castelo ou através das cavernas escuras, penetrando em poços nunca antes vistos e explorados?

Novamente Alexsei encerrou a discussão, e ordenou a Enxerga-na-Noite a entrar na úmida caverna, e os outros seguiram, obedecendo à ordem do líder. Através de pequenos buracos e pedras gotejantes eles escalaram, farejando por qualquer sinal de armadilhas ou do inimigo. Apenas morcegos aguardavam a chegada deles, mas grudados no teto, sem medo dos lobos que passavam.

Com olhos aguçados e nariz ainda mais, o Garra conduziu a matilha até a fundação da rocha, até uma porta rapidamente esculpida à rocha. Mudando para suas formas guerreiras, Konstantine e Sergei golpearam a porta com seus ombros, e quebraram-na com sua grande robustez. Destruída e destroçada, a porta levava a escadas curvas que levavam ao Castelo. Sergei novamente conduzia a matilha, com sua força preparada para encarar o que quer que os esperasse acima.

Em um corredor vazio eles chegaram, com o leve sopro de carne na carne sendo o único barulho. Cortinas e telas se enfileiravam no corredor, causando desconforto no vento que não podia ser visto e sentido. Criaturas vivas eles eram, telas de carne moldadas a partir de mortais, aqueles que haviam desagradado o senhor da mansão. Gritos silenciosos estampavam seus rostos, mas nenhum som eles podiam emitir.

A fúria de Illyania superou sua vontade e com as garras ela atacou as vitimas do Sanguessuga, cujo alívio era demonstrado em suas faces na parede. Sangue espirrou pelas pedras à medida que as telas de carne eram rasgadas, e ainda assim, nenhum grito elas puderam gritar enquanto vagarosa e dolorosamente morriam.

Quando o último dessa mórbida arte deu lugar a seu fantasma, os candelabros acenderam com uma luz profana, revelando os convidados indesejados. Konstantine não esperou por pista alguma, ele correu para o salão no final do corredor, e lá anunciou sua chegada com um uivo aterrorizante.

Dentro daquele quarto maldito estava todo o artesanato retorcido da casa: mesas, cadeiras, divãs, saltando e correndo pelo mármore para atacar o lobo. Nem de metal ou madeira aquelas coisas tinham sido feitas, mas sim como as cortinas de carne, com veias roxas e vis. Animados com fúria e ódio, esses fantoches eram comandados por cordas invisíveis, seguradas pela mão do Príncipe Dmitrii.

Em um trono ele sentava e orquestrava seus servos, entediado e esperançoso por diversão. Dentes seus objetos revelaram, e morderam a carne de Konstantine, sugando sua vida em grandes goles.

Um poderoso vento vindo da passagem afastou-os, espalhando-os pelo salão e longe de sua presa. Illyania adentrou o salão, em sua forma guerreira, seu rosto sorrindo. O resto da matilha seguiu-a, e se espalhou pelo quarto, cercando o impostor no trono.

Cansado de seu jogo, o poderoso vampiro arrancou sua pele, e revelou que ele era mais do que eles imaginavam, pois um senhor morto-vivo ele não era, pois escamas de dragão brilhavam na pálida luz das velas, em sua pele reptiliana chamas verdes doentias gotejavam.

Alexsei gritou para sua matilha: “Cuidado, ele um filho dos Zmei, uma fera da Wyrm! Meus irmãos defendam os outros, eu enfrentarei o dragão”.

“Não, Alexsei”, disse Konstantine, com seus ferimentos ainda sangrando, “Não tire de nós essa glória!”.

“Tolo!” Gritou Alexsei, “Eu vou rumo à morte! Vocês devem ficar na retaguarda, e cuidar da matilha no meu lugar”. Com isso, ele correu, e atacou o Príncipe serpente, agora inumano em sua aparência. Enquanto eles se enfrentavam e lutavam, as muralhas tornaram-se vivas, e Malditos nascidos em pântanos doentios ergueram-se para destruir a matilha.

Os irmãos de Alexsei apenas então enxergaram a sabedoria de seu líder. Para proteger a seus irmãos de matilha, usaram toda sua força para conseguir uma retirada, pois muito poderosas eram as criaturas que os cercavam.

Alexsei uivou em dor à medida que seus ferimentos se ampliavam, mas Dmitrii também gritou enquanto seu sangue se espalhava para manchar o solo. Finalmente, após trocarem golpes incontáveis, ambos morreram envoltos de fúria, seus espíritos libertados pelo ódio do outro.

Com a morte do dragão, os encantos foram expulsos do Castelo, libertando os Malditos de suas obrigações. Eles fugiram de suas prisões, algo ainda mais desejado do que a morte de seus inimigos.

A matilha se reuniu em volta de seu líder caído, e uivou em angustia pela sua perda. A bravura e liderança de Lorde Alexsei foram cantadas naquela noite, na fogueira da assembléia, sob o brilho da lua. E toda a pátria Mãe chorou, ao ouvir o conto de profundo sacrifício.

E desde aquele dia, seus irmãos respeitaram seu valor, sempre honrado a sabedoria de Alexsei, de planejar a vitória mesmo passando por cima do orgulho de seu povo.

Eclipse: Vergonha

Não há honra sem a traição, nem heroísmo sem deslealdade. Eu canto agora sobre aqueles-que-não-serão-nomeados, de Garou cujos feitos foram tão infestados de vergonha que nós preservamos seus contos – mas não seus nomes – para que sirvam de lição do que nós não devemos nos tornar. Escutem e lembrem-se!

O Lamento do Primeiro Ronin

Esse conto, que passou por séculos, é certamente apócrifo. Ninguém conversou tempo suficiente com esse monstro lendário para ouvir o que ele pensa sobre qualquer coisa em particular, muito menos para ganhar sua simpatia. Como os versos Satânicos de Lord Byron e Baudelaire, e a poesia cadavérica da Renascença, esse Lamento é o trabalho de algum Galliard que quis entrar na mente de um adversário poderoso e expor os laços que temos com ele. Como tal, eu acho que é muito mais poderoso do que os contos que simplesmente nos contam que o Primeiro Ronin era um cara mau. Aqui, ele assume um aspecto trágico que parece ser o pior, considerando o que ele provavelmente faria a você caso você de fato tentasse ter uma conversa com ele. "Sympathy for the Devil", com certeza!

Amaldiçoados sejam aqueles que deram a luz a mim! Eu vomito

Tempestades sobre esses dois cujo coito vergonhoso

Derrubou o machado de ódio e a monstruosidade nasceu em mim!

Amaldiçoado seja ele cujas patas abrasadas

Enxugou as lágrimas de minha Mãe e transformou

Seus protestos em um bordel;

Amaldiçoada seja ela cujo útero sombrio agarrou

Ele mesmo quando os céus abriram, como suas pernas, em vergonha!

Pois eu sou uma discórdia, uma abominação

Para as fileiras de nossas puras majestades.

Eu uivo pragas sobre as ondas de todos

Os mares que alimentaram vocês,

E cuspo meu ódio ao Sol.

A noite é para mim o que o amor era para sua espécie;

Ó resoluto ocultamento e felicidade de meu desejo!

Deixe que os úteros dos inocentes se partam como

A lebre cuja corrida falhou

E cujos ossos quebram com seus últimos espasmos,

Deixe que o sangue deles seja minha refeição.
Eu fui induzido à noite por chicotes
E beijos da doce chama prateada
Amaldiçoados sejam vocês cuja justiça colocou meu nome só,
Amaldiçoado seja esse pêlo branco, com seus glifos ardentes e profecias,
Que envergonha a pele da noite que sempre me abrigou.
Suplique a mim como eu imploro a morte, esse mundo
Tem necessidade de mim,
Pois ele não se livra de mim,
Até que – ao menos! – seus sonhos
Caiam gelados como pedras sobre a terra.
Enquanto os vermes enviam seu espírito ao céu,
O meu dança, destinado à eternidade
Onde ninguém conseguirá por fim.
Nenhuma água levará estas duras verdades,
Então conforte-se em sua queda.
Fosse eu, você, eu iria
Aproveitar o sono.
Eu não posso, e então eu incendeio.

Um Chamado à Fúria

Um dos maiores crimes imagináveis é fratricídio. Ainda assim, há muito tempo nós matamos nossos primos, massacramos – os até a beira da extinção, como se nós fossemos os humanos de quem tão profundamente ressentimos. Foi há um milênio, mas o derramamento de sangue desses dias dificilmente pode ser superado. Freqüentemente, nos perturba. Por que nossos ancestrais – por que nós – fizemos tal coisa? O que foi que causou "a Enchente da Tristeza Escarlate", a chamada "Guerra da Fúria" que eternamente nos colocou em conflito com os outros Mutantes?

Quem sabe? Alguns Galliard ainda criam desculpas para a Guerra como se justificar o assassinato de irmãos iria consertar tudo. A maioria apenas se recusa a falar sobre isso, como se ignorando a Guerra, eles pudessem fingir que ela não aconteceu. Bem, ela aconteceu, e nossas noites são tristes por isso. Talvez, quando nós estivermos no campo de batalha com o último exército da Wyrm, nós desejaremos ter mais de nossos primos Mutantes às nossas costas.

E talvez, se nós olharmos para o preconceito e concepções erradas – ou até mesmo verdades da natureza – que iniciaram a Guerra, nós talvez sejamos capazes de reunir uma boa defesa quando a batalha final começar.

Existem muitos contos da Guerra, mas poucos vêm desde o inicio. Eu ouvi esse através dos ouvidos de uma vida passada, ao redor de uma fogueira que alcançava o céu. À medida que o Presa de Prata que falou aumentava seu grito, ele erguia crânios de inimigos assassinados. À medida que ele lia o nome das outras raças, ele raspava suas garras pelos glifos dos diferentes Metamorfos, molhava suas garras com o sangue de seu próprio peito, e então recitava as palavras novamente. Foi muito impressionante, eu lhe digo.

Eu não irei dizer do que eu lembro após a assembléia. Mas até hoje, aquilo me causa pesadelos.

Quando os corpos dos mortos caem nos cemitérios
Corvo vem batendo asas para roubar seus olhos
E zombam de nós enquanto engole seus espíritos,
Furta ossos como recompensa pelo seu medo.
Quando os ventos frios nos chicoteiam em nossos abrigos nas arvores,
Urso nos conduz até sua caverna, e devora nossa prole,
Com suas insaciáveis patas, ele monta um lugar para seus filhotes
Enquanto devora nosso povo para alimentar sua fome.
Quando A Serpente sussurra seus planos enigmáticos,
Gato está lá com ouvidos abertos e garras afiadas
Para proteger essas notícias de nós, e ele nos observa
Com olhos como luas crescentes.
Nós devemos responder com fúria!
Nós devemos responder com sangue!
Quando nós caímos em lugares escondidos,
Rei-Dragão nos devora, e parte
Nossas pernas como palha sobre sua pilha de estrume,
Nossas cabeças sobre o solo como pedras.
Quando a desgraça ruge como um furioso Maldito,
Morcego ri das alturas e espalha histórias;
Por sua tagarelice, nós somos rebaixados,

Pelos seus truques, nós somos esfolados vivos.
Quando a peste aflige os mais fortes de nosso povo
E os ossos de orgulhosos guerreiros apodrecem com a doença,
Rato está lá, com seu pêlo asqueroso e
Seus segredos suficientemente envenenados.
Irmãos e irmãs, vocês sabem que isto é verdade!
Irmãos e irmãs, vocês sabem que falo a verdade!
Quando no mato alto, um
Ataque repentino de presas e inicia a dor excruciante,
Serpente está lá, com seu olhar eterno,
Com seus olhos que nunca piscam.
Quando teias de traição e de sutis trapaças
Aprisiona-nos como moscas errantes,
Aranha corre através de seu trabalho
Como uma Weaver feita da noite, ela nos drena até a casca.
Quando veneno borbulha abaixo da terra,
Javali rompe a pele da Mãe,
Liberando o veneno nas florestas
Envenenado as feras e as árvores com seu ódio!
Meu povo, Eu sei que vocês sabem a verdade!
Meu povo, Eu os convoco agora!
Mordam fundo os flancos de nossos primos errantes!
Exijam nosso direito de nascença em uma tempestade de sangue!
A Mãe Lua está alta e cheia,
Que nossa Guerra da Fúria comece!

O Aviso do Corvo

O legado da Guerra da Fúria assombra todos os Mutantes até hoje. Esse fragmento, parte de um poema maior chamado "Olhos da Alma", reflete a impressão que damos a nossos primos – primos que algumas vezes não fazem distinção entre nós e o que caçamos.

Delicie-se na matança, meu irmão, mas tome cuidado.

Porque o agradecimento dos lobos é curto;

Assim como o dos homens.

Nossos primos são muito cada um, eu temo,

E muito famintos para se importar com agradecer.

Então, quando você voar para avisá-los das coisas erradas lá embaixo,

Tome cuidado para eles não lhe pegarem

Banqueteando-se nos olhos daqueles que caíram.

Pois se eles pudessem ao menos ver o que nós fazemos nas sombras da noite,

Eles iriam nos estripar, família ou não, pela nossa presunção,

Como eles um dia fizeram.

Presentes

Qualquer um que algum dia já caminhou pela mata silenciosa, e encontrou apenas um lixão escondido pode relatar esse triste poema. Ele não é velho – como poderia ser? – mas eu achei que merecia ser colocado no Registro, apenas para nos lembrar como ingratos nós podemos ser.

Debaixo de um céu azul, eu vi ruínas

Debaixo de um céu azul eu estava arruinado

Vidro e pedra e metal e madeira

E nenhum pássaro, apenas moscas

Um canto perdido, ninguém o visita

Ninguém se importa de jogar fora os ossos

Abaixo das ruínas, eu estou sufocado

Abaixo das ruínas, meus ossos estão enterrados

Ar e árvores e vida e fogo

Esses são os presentes que eu dei a vocês

Agora vidro reluz onde a hera crescia

E sua gratidão é o som das moscas

Lua Brilhante: O Novo

A Cruzada de Rei Albrecht Contra A Sétima Geração

Esse é um novo conto, acrescentado apenas a uma lua atrás. Veja, os Registros não são estáticos – estão sempre crescendo. Com cada novo momento de valor ou honra, a cada feito importante, os Registros crescem. Talvez até você um dia faça algo tão grande que os espíritos irão correr até o portador dos Registros e exigir um espaço na saga de nossas tribos. Eu espero que sim. Nos dias de hoje, nós precisamos do maior número de exemplos que pudermos conseguir.

Todos conhecem – ou deveriam conhecer – o conto de como Lorde Albrecht ganhou a Coroa de Prata e o Trono do Protetorado do Norte dos Presas de Prata. Isso também faz parte dos Registros; eu não vou repetir aqui. Ao invés disso, esse conto é sobre os seus feitos após usar a coroa. A maioria dos líderes de hoje parecem contentes em sentar no caern e enviar suas crianças para as batalhas. Albrecht não. Ele estava no combate com o resto deles. Não apenas isso, mas ele estava tentando alcançar algo ao nos conscientizar de um profundo perigo que nenhum de nós havia suspeitado.

Bem, eu deixarei que o conto conte tudo. Está escrito em um estilo pomposo para os tempos modernos, mas ei, é disso que os Presas de Prata Galliards do Protetorado do Norte são feitos. É uma expressão para o novo propósito deles, então eu acho que não tem problemas. Isso estabelece uma ligação entre os feitos de hoje e daqueles passados – e é disso que os Registros são feitos.

Eu espero que o conto faça mais do que entreter. Eu espero que faça você se levantar e ir fazer algo em relação às doenças do mundo.

Eu estava lá.

Eu estava lá para testemunhar Rei Albrecht ceifando, impiedosamente, a vida do demônio Draggerunter e os servos invisíveis da Wyrm.

Eu respondi ao seu chamado para enfrentar um inimigo que ninguém acreditava existir, e jurei perante minha três vezes ensanguentada klaive segui-lo em sua cruzada não importando as dificuldades ou os estratagemas de nossos inimigos. Eu fiz o mesmo por seu avô, Morningkill. Eu faço isso por ele. É o modo dos Presas de Prata. Quando nossos reis chamam, nós os seguimos, não importando a loucura que os consome.

Mas nosso novo rei não é louco. Ele vê o éter invisível ocultando o Inimigo, e corretamente identifica Malditos provocando e balbuciando além do Véu de Sombras. E quando ele nos ordena a atacar, nós atacamos, com garras, presas e klaives de prata afiada desembainhadas.

Eu canto sobre a coragem de Albrecht, e da sabedoria de seus aliados. Sua matilha era poderosa em todas as virtudes. Quem eles eram? Eu canto seus nomes:

Sábio Evan Cura-o-Passado, de sangue ancião e jovens métodos, filho do Wendigo e da Meia Lua;

Forte Mari Cabrah, a quem ninguém ousaria desdizer não sem o risco de uma cicatriz, filha do Pégaso e Lua Crescente;

Sábio Antonine Teardrop, observador das portas e caminhos esquecidos, filho da Quimera e Meia Lua;

Vigorosa Loba Carcassone, defensora dos fracos, educadora dos filhotes perdidos, filha do Falcão e Lua Crescente.

Cinco fortes, um círculo ligado pela Coroa de Prata!

Quando isso iniciou? Eu irei cantar o conto:

A Coroa de Prata conquistou através de difíceis testes que Rei Albrecht tentasse consertar os erros da geração anterior a sua. Ele convocou seus aliados do Protetorado do Norte, e fez alianças com tribos que eram menosprezadas pelo rei anterior. Mas nenhum líder ficou com os louros, porque Albrecht foi até aqueles que não podiam vir, e os convidou para discutir, ganhando através de sábias palavras o que a antiga autoridade não podia mais governar.

Os Uktena fizeram um pacto com ele, e até mesmo os Wendigo. Os Crias e as Fúrias, todos concordaram com seu comando. Até mesmo os Senhores das Sombras renderam-se à sua causa, quando o Avô Trovão rugiu seu respeito pelo novo rei. Não facilmente foi vencido o totem, mas buscas Umbrais e bravas investidas nos Reinos da Wyrm iluminaram até mesmo o negro coração do Trovão, e os Senhores das Sombras humilharam-se e ouviram o Presa de Prata (apesar de não terem dado nenhuma palavra de consentimento para manchar seu orgulho!).

Com essas tribos novamente sob uma bandeira, em conjunto com as que nunca se afastaram da tribo do Falcão, Albrecht mostrou seu grande intento, seu objetivo maior.

À corte, ele chamou Loba, cuja presença há muito havia sido negada, e a elevou em glória e sabedoria, e muita honra, ele se curvou sobre ela na frente de todos. Embaraçada, ela rosnava quieta, mas agora furiosa, porque renome ela não buscava, apenas cessar os planos malévolos da Wyrm, agora conhecidos por todos.

De suas longas batalhas contra os servos mais insidiosos da Wyrm nós tomamos conhecimento, e suas acolhidas crianças feridas, todos nós apreciamos. Uma inacreditável ameaça imediata foi revelada, sussurrada por muito tempo e desprezada em conversas sem valor: uma cabala oculta com tentáculos profundamente enterrados nos corações dos homens e das crianças.

Da Sétima Geração nos tornamos cientes. Do Pentarch estávamos temerosos, e de seus líderes disfarçados como humanos em todos os capítulos de seu esforço. Do conhecimento de Loba sobre eles e dos ouvidos surdos que viramos para seus gritos por tanto tempo, nós estávamos envergonhados. Nunca mais esse mal se esconderia. Agora ele seria iluminado, e seus servos caçados nos dias e noites que viriam.

Nenhuma tarefa simples foi colocada perante nós, mas em muitas tarefas, muitos

anos passaram para conseguirmos vencermos. Um mal há tanto tempo escondido e que crescia como fungo negro na escuridão não podia ser exterminado em uma noite.

O que era esse mal? Como ele se diferenciava dos insaciáveis e famintos servos que escapam da Umbra e ameaçam a Terra? Por que era essa uma ameaça tão maior do que qualquer outra? Ela consumia o coração de Gaia de uma forma diferente de todos os servos da Wyrm, porque a Sétima Geração devorava nossas crianças e ainda deixava-as com fossos roídos em seus corações, que espalhavam corrupção à medida que os anos passavam. Anos e mais anos de abuso acumulados nos jovens, não apenas pelas mãos deles, mas também através das mãos dos pais – eles mesmos, crianças maculadas há uma geração atrás. Uma herança de ódio eles semearam, e asseguraram em cada ninhada que os novos fossem maculados pelos velhos. Tão profundas eram as cicatrizes cravadas na infância que aqueles que chegavam até a maioridade sem carinho e amor não conseguiam escapar de erguer quimeras assustadoras em seus sonhos, assombrando-os e fazendo com que eles maculassem tudo que tocavam.

Tamanha foi a sabedoria de nosso novo rei que sua cruzada não era lutada apenas com heroísmo. Apenas a cura iria aliviar a futura mácula, então rituais de irmandade e proteção foram firmados. Nenhuma vítima da Wyrm seria abandonada na trilha dessa guerra – a cura seria para todos.

Mas como organizar tal loucura? Aqui a unidade do propósito de Gaia em suas 13 tribos se revelou, porque nem todos nós fomos feitos para a guerra ou sabedoria; alguns foram feitos para educar e curar, e socorrer as feridas abertas pela Wyrm. E aqui nós nos envergonhamos, porque todos perceberam que por muito tempo foram as canções de guerra cantadas enquanto ferimentos precisavam ser curados. Compaixão era também um caminho de Gaia, e suas Crianças nunca mais esquecerão isso.

Não apenas os Presas de Prata participaram dessa cruzada, mas Garou de todas as tribos. As matilhas de filhotes ainda novos de seus primeiros rituais participaram, clamando por glória e por um olhar do rei.

E assim as buscas iniciaram, matilhas foram enviadas para obter conhecimento de nosso inimigo, para rastrear seus soldados incógnitos e identificá-los. Uma vez feito, as batalhas seriam planejadas, ataques rápidos e limpos contra o inimigo despreparado. Ó, quantas luas se passaram antes que o sangue fosse derramado! Difícil de encontrar o inimigo era, e apenas olhos Umbrais podiam vê-lo através de sua casca de ocultamento, escondido nas almas daqueles que o serviam. Mas as batalhas vieram, em muitas frentes, e muitos foram os Malditos a morrerem gritando sobre as garras dos Garou. Muitos mais foram os humanos que morreram, estúpidos o bastante para saber a quem eles serviam.

Cicatrizes de batalhas nós sangramos, e ainda assim alguns duvidam de nossa cruzada e da existência de nosso inimigo. Eles negam a conspiração que unia nossa presa, e clamam que tudo fora uma coincidência, que a Wyrm possui muitos

caminhos, mas certamente nenhum tão esperto.

Mas matilhas viajaram muito e testemunharam com seus olhos agora abertos por Loba, e a cada prova que chegava provava-se que uma teia de trabalhos bem planejados enlaçava nossa, aparentemente, desconectada presa. Até mesmo os duvidosos calaram seus focinhos e curvaram suas cabeças à lei de Albrecht, unidos como nunca antes para esmagar esse inimigo.

Para provar perante todos Garou do mal que havia conspirado por gerações, Albrecht reuniu sua matilha, e foi, junto com ela, ele mesmo à guerra. Inteligência e os espiões de muitas matilhas finalmente descobriram um poderoso servo do Pentarch. Sua morte seria um aviso aos outros de que nós sabíamos deles e de seus planos. Uma vez exposto, eles não poderiam trabalhar mais em segredo, e seus poderes iriam diminuir.

Albrecht juntou seu destacamento de guerra, escolhendo os melhores dentre nós, e eu fui honrado para estar dentre eles.

Por Trilhas da Lua secretas, reveladas apenas ao rei, nós viajamos, tão seduzidos por Lunas que não podíamos seguir as trilhas sem a liderança de Albrecht, e finalmente nós chegamos ao covil Umbral onde pairava nosso inimigo mortal.

Nós seguimos silenciosamente de nossas trilhas secretas e surpreendemos os Malditos que flutuavam naqueles Airts melancólicos, derramando seu sangue antes que eles pudessem gritar por seus aliados. Em silêncio, nós nos aproximávamos, circulando nosso inimigo em uma armadilha tão estreita que ninguém poderia fugir sem encontrar uma matilha esperando.

Espreitando o mundo material, nós espionamos nossa presa, o gordo ingênuo, inchado e fedendo a sangue. Ele sentava em sua mansão, contente com seu trabalho por que naquele mesmo dia ele havia colocado humanos de volta em seu caminho maligno, convencendo-os de que as memórias dos abusos eram meras fantasias. Um doutor da mente ele era, idolatrado por humanos como uma fonte de sabedoria de como funcionava a mente humana. Ainda que ele usasse essa sabedoria para corromper tais mentes.

Bebericando sua odiosa bebida, ele não suspeitaria que um rei dos Presas de Prata o encarava da Umbra, mas ainda assim algum arrepio percorreu sua espinha para alerta-lo do perigo. Ele espreitou os arredores, usando suas mágicas para nos encontrar, quando ele gritou de terror e medo. Um rosnado escapou dos lábios do Rei Albrecht enquanto ele transformava-se em Crinos e passava da Sombra para o mundo material para receber o demônio chamado Gunter Draggerunter.

O inflado mortal afastou-se de medo, reconhecendo o Garou perante ele como um poderoso herói, mas ele não abriu mão de sua defesa, ele agarrou sua bengala, libertando o monstro que escorregava de dentro de seu confinamento.

Serpenteando nos anéis de fumaça, o Maldito aprisionou Rei Albrecht e apertou-o fortemente, com seu veneno pingando de sua pele. Nunca nós havíamos visto tal coisa, porque o Maldito agia rapidamente e resistiu ao poder de Albrecht. Antonine

Teardrop o conhecia e disse seu nome: Ichorous Urge, um espírito do veneno dá própria Wyrm Corruptora. A matilha saiu da Sombra como um só corpo, e agarraram os anéis da criatura.

Nós tentamos segui-los mas fomos cercados por anéis de fumaça e veneno – aquela coisa era Espírito e matéria! Apenas eu e a matilha dele alcançamos o mundo material antes de perceber o perigo que meus camaradas corriam – tarde demais, já que eu já lutava contra o inimigo de nosso rei.

Cura-o-Passado, guerreiro Wendigo, conjurou o gelo que resfriou o quarto, e freou a serpente, para que as garras furiosas de Mari pudessem voar, e arrancar as escamas de sua pele. Os anéis se soltaram devido ao gelo e garra, e Albrecht os arrebentou de seu corpo e um uivo de fúria escapou de sua garganta.

Draggerunter fugiu do quarto, e Albrecht seguiu em seu encalço. Enquanto sua matilha arranhava e rasgava os tentáculos remanescentes – que retorciam vivos mesmo após serem partidos – o rei persegui o demônio. Eu o segui, temendo por meu senhor.

Mas não havia motivo para temer. Poderoso é Albrecht, mais poderoso do que todos os seus amigos sabem. Ele mudou para Lupino e mordeu os calcanhares do demônio, fatiando sua carne de seus ossos para que o monstro fosse ao chão, caindo como uma enorme coluna. Draggerunter choramingou, incapaz de responder a tamanha força. Ele evitava seus inimigos através da esperteza, não da força. Fracos eram seus membros diante dos Garou!

Albrecht ergueu sua Grande Klaive e baixou-a na carne que escondia o pescoço do demônio da vista. Ossos e carne decepados, e a cabeça do doutor maligno rolou pelo carpete, derramando seu sangue negro.

Com a morte de Draggerunter, o Ichorous Urge desapareceu, conjurando escuridão às cortes negras que eram seu covil. Nós sabíamos que ele iria reportar sua derrota a seus mestres, e estávamos orgulhosos de que eles iriam tremer de raiva e vergonha de seu fracasso.

Nós queimamos aquela mansão, e fizemos os rituais para purificar seu solo, e para arrancar qualquer mal que ainda estivesse escondido por lá, e montamos guarda no lugar para caso de o mal voltar.

Uma grande assembléia foi feita para inspecionar os danos daquela noite, e muitos Malditos foram encontrados mortos, e poucos de nossas fileiras caíram. Àqueles que caíram foram cantadas canções de valor, e nós imploramos a nossos ancestrais que cuidassem de seus espíritos no mundo que os aguardava.

Quem agora pode negar que os servos da Sétima Geração são criados nos fossos mais profundos da Wyrm? Quem mais além deles poderia conjurar os Malditos mais raros para ajudá-los?

Antonine falou a todos e ordenou-os a fecharem suas bocas fora da assembléia consagrada, porque nosso inimigo agora tinha olhos, ouvidos e outros sentidos procurando por nós e qualquer sinal de nosso próximo ataque. Nós iremos adotar a

discrição deles para enfrentá-los e atacar onde menos nos esperam, com segredos nosso inimigo pensa que está bem protegido.

E então falou Albrecht, erguendo-se perante as matilhas unidas, e os ordenou isto:

"Saiam daqui e descubram o que está acontecendo. Eu quero saber quem é quem e do que eles são capazes. Mas façam isso em silêncio. Caso precisem, usem as matilhas mais exultadas como iscas. O inimigo espera que ajamos de maneira estúpida e barulhenta. Vocês podem culpá-lo? Não estimulem suas expectativas – descubram quais são seus planos e reportem-se aos anciões aqui. Então, e só então, nós iremos chutar o traseiro da Wyrm."

Então está dito! Deixem todos os que não se acovardaram ouvirem! Abram seus olhos e suas narinas e busquem o odor da mácula escondida, porque nem todas os disfarces são rostos de medo, e alguns podem estar escondidos nos recantos sombrios dos corações inocentes, envoltos no manto do medo esquecido, forjado no espírito da infância, prontos para dar origem a suas crias atormentadoras.

Arranquem o veneno, mas não se esqueçam de curar a ferida ou ela irá infectar novamente e dar origens a males maiores. Essa nossa lição será, de que o mal interior é o maior inimigo.

Lembranças

Bem, tem mais, mas a Lua já está velha e cansada, assim como eu. Você irá ouvir o resto quando for a hora, quando você mais precisar. Os espíritos saberão.

Você recebeu um grande tesouro deles. Agora você deve pagá-los. Não em dinheiro ou fetiches, claro, mas de forma semelhante. Carregue com você as suas próprias histórias daquilo que você testemunhou. Sempre que um conto sobressair aos demais, quando ele estiver queimando em sua língua, procure outros Garou e espíritos para escutar tal coisa, e conte este conto. Eles irão carregá-lo em seus corações, e em uma fogueira, muitas luas após o agora, eles irão contá-lo novamente. Assim a saga se espalha. Algum dia, o conto irá retornar a mim, e se for digno, eu colocarei-o nessas peles, para que ele nunca seja perdido.

Mas mesmo que algo aconteça comigo ou com o Registro, os espíritos se lembrarão do que nós fizemos, mesmo quando todos os Registros mortais virarem pó. Nós somos, em nossa honra e vergonha, imortais. Nunca se esqueçam disso, meus irmãos e minhas irmãs. Tudo que vocês fazem será lembrado.

A Linguagem dos Glifos

A linguagem dos glifos é o veículo perfeito para a expressão dos lobisomens. Os Garou entalham seus pictogramas com suas próprias garras, o que é adequado para essas criaturas de Fúria. Os glifos são muito flexíveis em seus significados, e concedem uma infinidade de interpretações, dependendo de seu contexto – o mesmo glifo pode significar "Gaia" numa marca e "vida" noutra. Apesar desse sistema parecer desnecessariamente simples, ele se encaixa bem nos padrões de pensamento tanto dos hominídeos quanto dos lupinos. Nenhuma outra escrita pode traduzir tão prontamente a essência de o que é ser um lobisomem – e mais, o que é ser Garou.

Os glifos possuem poder. Cada pictograma feito pelas garras dos Garou foi investido com uma porção da linguagem e carrega algo do espírito de seu significado. De fato, muitos espíritos aprenderam a reconhecer os glifos que os representam, às vezes, até mesmo respondendo como se conjurados quando apresentados a seus "nomes". Muitos fetiches estão decorados com os glifos, prestando uma homenagem ao espírito de seu interior como uma forma de chiminage. Galliards e Theurges gostam de aprender a linguagem dos pictogramas o mais rápido possível; ambos os augúrios reconhecem os poderes nos nomes e a responsabilidade de usar essa vantagem sabiamente.

Uma nota de advertência: As seguintes explicações do que são exatamente os glifos, e como interpretá-los, não é o tipo de explicação que os novos filhotes recebem durante sua educação. A maioria dos lobisomens não é nada próxima aos estudiosos de gramática, e contorna esse aparente problema dando suas explicações

sobre os glifos na linguagem Garou. Apesar de alguns filhotes acharem difícil traduzir a língua dos glifos para a linguagem humana, torna-se muito mais fácil de compreender os nuances à medida em que eles vão tornando-se mais intuitivos.

Em outras palavras, quando você for unir esses elementos para montar frases, avisos ou até mesmo pequenos épicos, não fique muito preso à gramática ou ao "único meio" de fazê-lo. A única coisa que é realmente importante é que sua *aparência* esteja correta – essa é a única regra que não pode ser quebrada em uma linguagem visual.

Lendas

Cada tribo possui sua própria história de como os Garou aprenderam a usar os glifos; uma vez que os lobisomens entalham seus pictogramas aparentemente desde o Impergium, todas as explicações são igualmente plausíveis. Os Presas de Prata clamam que seus Galliards desenvolveram a arte durante as primeiras grandes batalhas contra a Wyrm, como forma de preservação dos contos de glória. Por outro lado, os Crias afirmam que Hrafn, o Corvo, ensinou-os a verdade por trás das marcas simbólicas, um poder que eles aprenderam utilizar tanto nos glifos como nas runas. Os Uktena sustentam que sua tribo foi responsável pela arte da escrita, já que seus estudiosos do oculto regularmente lidam com conceitos abstratos e simbólicos que não poderiam ser descritos com simples gravações; e como contraponto, os Peregrinos Silenciosos acreditam que os pictogramas originaram-se das sinalizações de trilhas que seus ancestrais utilizavam, mas eles não defendem esse ponto em voz alta.

Talvez a afirmação mais incendiária venha dos Andarilhos do Asfalto, que defendem que a escrita era uma arte humana, que seus ancestrais, e também os das outras tribos, copiaram. Esse argumento enfurece vários anciões, que apontam o abandono dos símbolos pelos humanos, em troca dos alfabetos abstratos, como uma prova da desconexão dos humanos com seu juízo e seus símbolos.

Qualquer que seja a verdade, não há mais nenhum modo de prová-la. Nenhum espírito-Ancestral sobrevivente pode dizer quem foi o primeiro a usar os pictogramas sem antes aprender a linguagem de um outro Garou, e assim, até hoje a discussão continua.

As Mídias

Não existe um meio termo, o modo tradicional de se escrever um glifo Garou é com as garras de Crinos. Não apenas por que a garra é um instrumento sempre à mão, mas também porque uma mensagem entalhada em uma árvore ou pedra marca o autor claramente como um Garou. Dessa forma, não existe como falsificar uma marca; mesmo as distintas garras curvadas dos Bastet ou as pequenas garras de vampiro, Ratkin ou outras criaturas não conseguem duplicar facilmente a "mão" de um glifo entalhado por um Garou. Os Ronin que perderam o lobo (e por conseqüência a habilidade de mudar de forma) não podem entalhar glifos de maneira correta; os

Parentes também não conseguem. Existem pouquíssimas formas de forjar um glifo, mas na maioria das vezes, apenas um lobisomem pode fazer a marca corretamente. E apenas um lobisomem conhece a marca correta a ser feita.

Os pictogramas Garou antecedem qualquer coisa próxima às superfícies modernas de escrita; afinal de contas, é dito que os lobisomens passavam mensagens escritas uns para os outros antes mesmo dos humanos descobrirem como assar argila em blocos. A superfície original para a escrita era casca de árvore, tornando fácil de juntar pedaços para se formar uma história de maneira física, seja usada como um colar ou passada de mão em mão. Apesar de ser um método limitado de armazenar informação, isso funcionou bem com as tradições orais dos lobisomens. Cada pictograma servia como um mnemônico, permitindo aos contadores de histórias recontar quais feitos gloriosos tinham sido realizados e em qual ordem.

Os pictogramas também servem perfeitamente como marcadores de território. Muitas seitas até os dias de hoje marcam suas fronteiras entalhando glifos nas pedras. Até mesmo algumas seitas urbanas utilizam essa prática, entalhando os pictogramas apropriados nas vielas escuras e esquinas.

Mesmo assim, o único meio tradicional de se fazer um glifo é entalhá-lo "com a mão" na devida superfície, nos últimos séculos, particularmente no século XX, foram encontradas algumas variações. Os Uktena e Senhores das Sombras são conhecidos por usarem lâminas no lugar das garras para gravar seus glifos, apesar de fazerem isso para enfatizar um ponto. Alguns Portadores da Luz, Peregrinos Silenciosos e Uktena usam suas garras e tinta, ou sangue, para escrever no papel ou em peles; os Uktena colocam efeitos mágicos nesses papéis, assim o poder é liberado quando o papel é queimado. Alguns Garou jovens aprenderam a arte da tatuagem, e marcam a si mesmo e seus companheiros de matilha com os sinais apropriados; moldar fetiches nas formas dos glifos é ainda mais comum. Alguns Roedores de Ossos são estúpidos o suficiente para pixar os glifos como marcadores de fronteiras, mas até mesmo os anciões *da tribo* consideram isso desrespeitoso e perigosamente "à vista".

O Vocabulário

A linguagem dos glifo foi tudo, exceto alterada desde os Primeiros Dias; quando os humanos mudaram dos pictogramas para os sistemas complicados dos alfabetos, os glifos dos Garou permaneceram como sempre foram. Até hoje, cada glifo representa um conceito bruto, composto não na forma de palavras ou parágrafos, mas com símbolos e nada mais.

Essa abertura pode confundir os filhotes hominídeos recém-transformados, pelo menos os literais. Afinal de contas, para os novatos, a linguagem dos glifos pode parecer um vocabulário composto inteiramente por grupos de homônimos, sem o menor sinal de conjunções, pronomes, tempos gramaticais ou qualquer coisa do tipo. Em resumo, aparentemente é uma bagunça.

Porém, essa abordagem satisfaz os Garou melhor do que alguém possa imaginar. Lobisomens contam com todos os seus sentidos, e não são visualmente orientados

como os humanos; os lupinos, em particular, tendem a pensar em termos de símbolos e impressões, ao invés de pensarem no contexto das palavras. Similarmente, os Garou sustentaram por muito tempo uma tradição oral, confiando em cada nova geração de contadores de histórias para interpretar e contar suas lendas de uma forma acessiva à audiência presente. Ao invés de basear-se em traduções literais (como a Terra ter sido criada em sete dias, porque *é isso que o livro diz*), eles improvisam e interpretam sua cultura conforme acham mais apropriado.

Assim, contexto é tudo. Até mesmo o glifo que representa tudo pelo que os lobisomens lutam – o glifo para Gaia – pode ser lido como "terra", "país", "território", "vida", "paz" ou vários outros conceitos. Tudo depende dos elementos nos arredores. Ainda bem que os lobisomens estão acostumados a esse tipo de coisa. A língua dos Garou é similar, com "palavras" que significam algo específico; um uivo ou ganido pode significar algo se a linguagem corporal de quem fala é submissa, e outra coisa completamente diferente se o orador está tenso e cauteloso. Como resultado, os lobisomens tendem a ser mais interpretativos e não tão literais quando conversam, ou escrevem e lêem glifos.

Uma subseção dos glifos que não é facilmente definida são as pequenas marcas feitas com um único golpe que carregam uma variedade de significados ainda maior, dependendo do glifo em questão. Seu significado é quase completamente diferente de um glifo para o outro, e até mesmo seu formato varia. Por exemplo, a pequena marca de "criança" no glifo dos Filhos de Gaia, a fina marca sobre o elemento "jornada" no glifo dos Peregrinos Silenciosos, e as loucas e distorcidas marcas no glifo dos Dançarinos da Espiral Negra – todas essas são variantes da mesma coisa. Essas marcas são alguma coisa parecida com pronomes e pontuações; eles não possuem um significado próprio, mas acentuam e esclarecem o significado de quaisquer elementos que acompanhem. Usando uma palavra melhor, essas pequenas marcas são enfáticas – elas elaboram quaisquer símbolos no qual aparecem, mas sem acrescentar novos conceitos ao conjunto.

As Tribos

Com exemplos de como conceitos de elementos distintos se combinam para formar um glifo comum, a sessão a seguir analisa os pictogramas das tribos e suas origens. Em muitos casos o glifo que representa uma tribo foi escolhido antes mesmo do nome tribal; não é preciso dizer que os glifos tribais não devem ser tomados como traduções literais dos epítetos das tribos. Como em tantas outras coisas no mundo Garou, simbolismo é frequentemente mais importante que definição fria e crua.

Fúrias Negras

As Fúrias, sendo Garou de fortes convicções, escolheram uma representação de iluminação e juízo. O símbolo do "ômega" no pictograma delas é, de acordo com a lenda da tribo, a imagem de um par de escamas. A tradição das Fúrias preserva a idéia de que a letra grega ômega foi inspirada no seu próprio glifo, mas a verdade ninguém sabe ao certo. Em quaisquer circunstâncias parece que as Fúrias foram uma das tribos que escolheram primeiro o glifo para depois escolher o nome de tribo, se é que na verdade seu nome não foi dado por outros Garou.

Roedores de Ossos

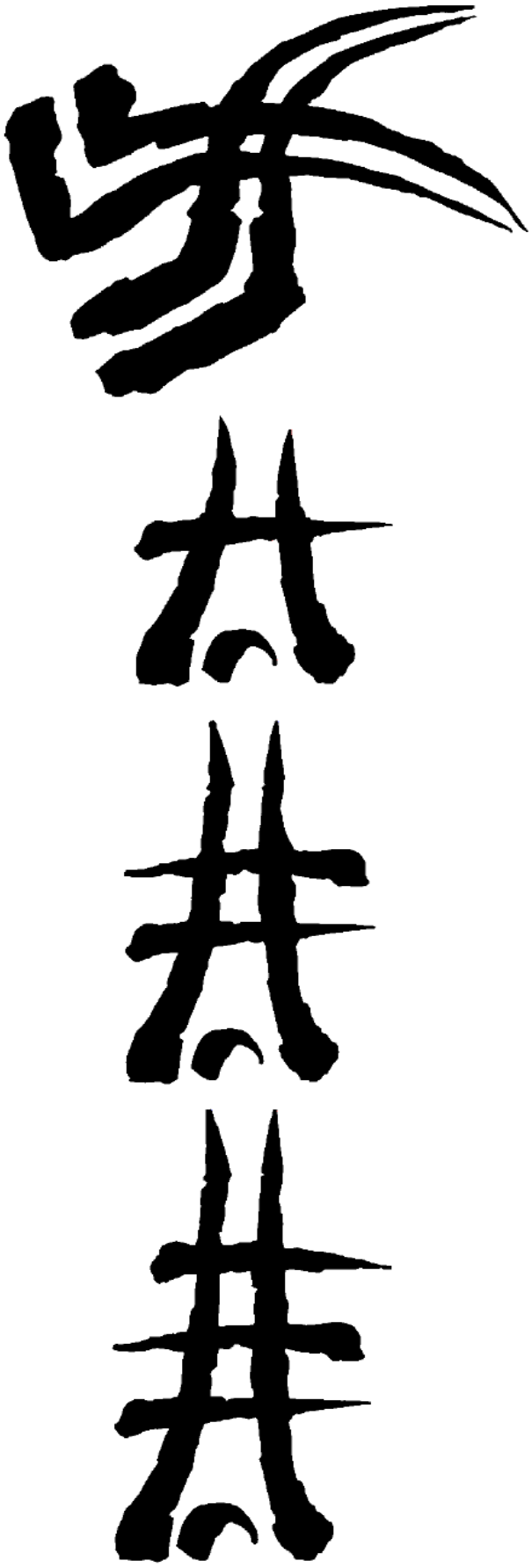
Embora certos Galliards de outras tribos tenham percebido que o glifo dos Roedores se assemelha a um inseto correndo, mas ele é, no entanto, uma representação bem objetiva de um osso quebrado entre as presas de um lobo.

Filhos de Gaia

Talvez o mais direto dos glifos, esta marca representa os maiores patronos dos Garou: Luna e Gaia. A ênfase que neste caso significa "filhos" é cravada representando os Garou de pé orgulhosos sob o amparo de seus criadores.

Fianna

O glifo Fianna é um emblema da reputação tribal de bardos e mestres da cultura Garou. Seu glifo simboliza um uivo ou canção se erguendo até Luna, representando os Fianna perfeitamente.



Crias de Fenris

O glifo dos Crias de Fenris simboliza o "Lobo nascido do Lobo"; no caso deles diretamente do Lobo Fenris. Alguns filhotes comentaram que o glifo se parece com uma suástica, e se perguntam se, através dos séculos com medo, os humanos não associaram o símbolo à força e dominação. Grande parte dos anciões responde aos ofensivos filósofos com velocidade brutal e força por tal sugestão; muitas vezes eles se preocupam em afirmar que os filhotes deveriam tentar compreender o significado da suástica antes de tirar conclusões precipitadas.

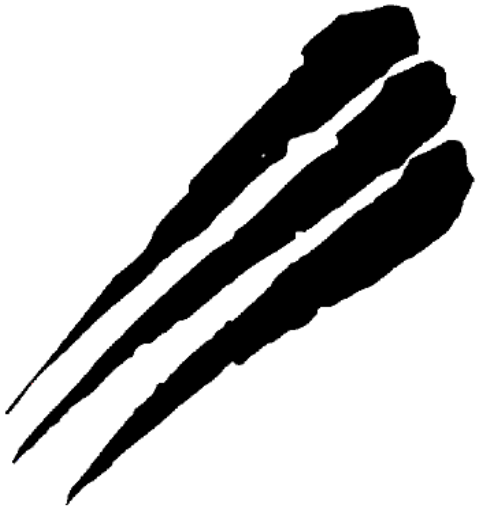
Andarilhos do Asfalto

O glifo dos Andarilhos do Asfalto sofreu muita evolução através dos séculos. Originalmente, quando a tribo se chamava Sentinelas, era um glifo simples com apenas uma barra horizontal, representando uma casa simples de humanos. Com o passar do tempo, e as com casas dos humanos se tornando mais elaboradas, os Sentinelas adicionaram uma barra horizontal a mais para representar a infinidade de tipos de casas mais complexas que se tornavam mais comuns. Quando a tribo começou a se chamar Cavaleiros de Ferro durante a Revolução Industrial, uma terceira barra foi adicionada (em parte para simbolizar ferrovias, mas também prédios mais altos). Finalmente, no começo do século 20, os Andarilhos do Asfalto tomaram

seu nome atual e modificaram mais uma vez seu glifo para representar os arranha-céus das cidades modernas. De qualquer forma, a marca enfatiza a representação "daqueles que andam pelos domínios humanos" e não apenas os domínios em si.

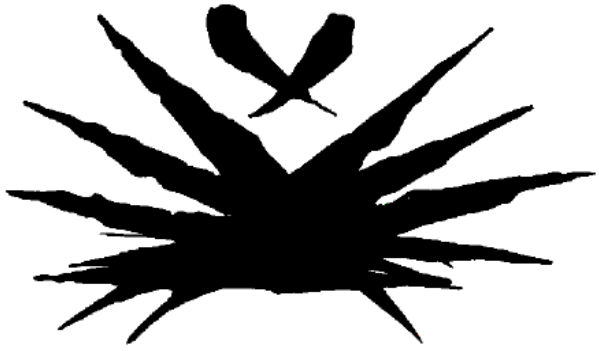
Garras Vermelhas

Quando os Garras se tornaram uma Tribo, eles escolheram um glifo simples pra representá-los, facilmente entalhado mesmo em Hispo. O glifo deles é emblemático do lado primitivo da tribo e de sua conexão com a Fúria. O nome tribal "Garras Vermelhas" veio depois, e um mito diz que o nome foi concebido por um Fianna aterrorizado com o ataque de um Garra, manchado de vermelho nas presas e garras. Os Garras Vermelhas não fizeram objeção a essa representação.



Senhores das Sombras

O glifo dos Senhores não representa apenas um objeto como também representa uma ação – a marca é feita com o movimento de agarrar com ambas as garras. Como tal, representa a tendência dos Senhores na condução de seus assuntos de interesse com punho de ferro. No entanto, muito tempo de associação trouxe aquele mesmo elemento à linguagem de glifos como símbolo para "sombras". O símbolo em ênfase acima desse significa originalmente "aqueles que almejam e preservam", mas hoje lobisomens o lêem como "aqueles que possuem/dominam as sombras".



Peregrinos Silenciosos

Os Peregrinos associam-se ao glifo para "jornada", com um símbolo para representar os membros da tribo em si. Este elemento é uma marca fina e próxima aos contornos de "estrada", enfatizando sutilmente, passagem silenciosa.

Presas de Prata

O glifo da tribo líder é baseado num elemento com significado ambíguo: Tanto "destrutivo" como "prata". As duas marcas ao lado do elemento central são a representação de Posto, assim como de coroa. Os Presas também o usam como motivo para denotar nobreza quando registram os pictogramas para suas várias nobres casas.

Portadores da Luz Interior

O pictograma dos Portadores da Luz Interior é auto-explicativo – um glifo para "estrela", de alguma forma alterada para dar uma maior importância e significado. Ele refere-se à atração dos Portadores por astrologia, é verdade; mas também é um paradoxo dos significados escondidos, intrínsecos a todas as coisas. Os filhotes dos Portadores são frequentemente orientados à meditar sobre o símbolo, para refletir como as lições do pictograma aplicam-se a tudo.

Uktena

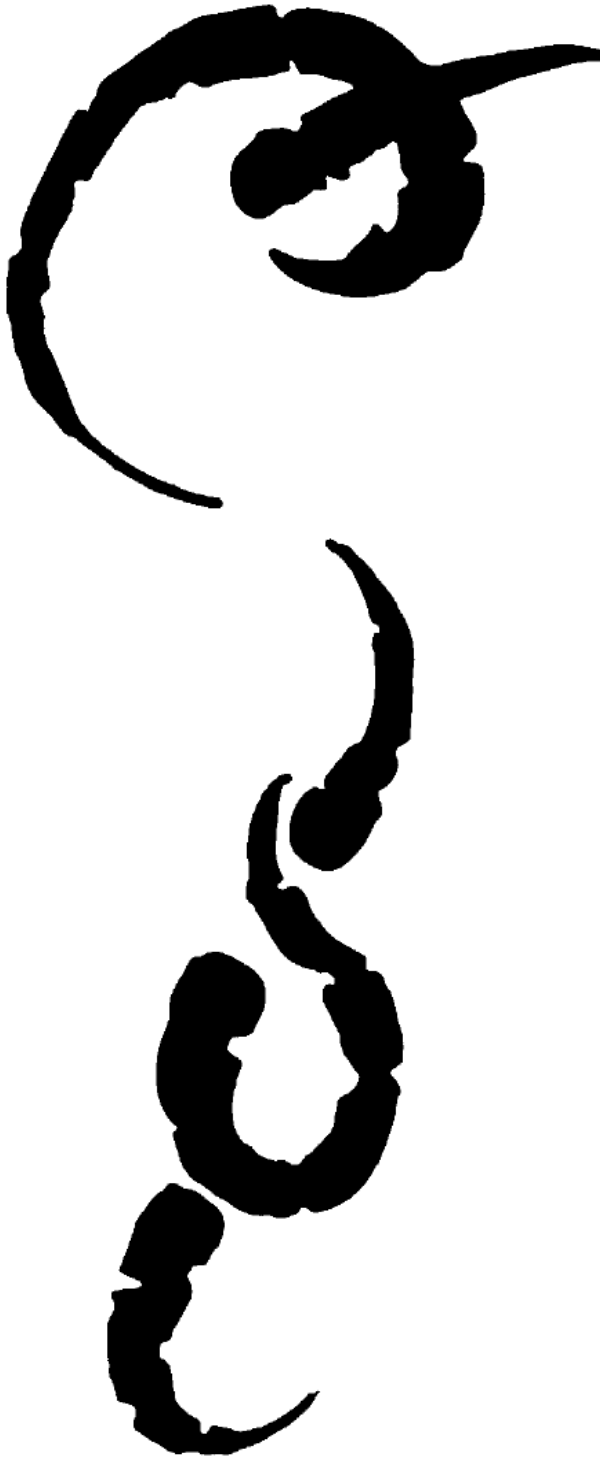
O glifo Uktena é confuso mesmo para outros Garou. No entanto contém claramente os elementos para "ritual", a combinação central de golpes de garras não aparece em nenhum outro lugar do grande corpo de glifos dos lobisomens. A maioria acredita ser um tipo de símbolo místico com uma conotação que apenas os Uktena conhecem. Os Uktena é claro, mantêm o segredo somente para si.

Wendigo

O glifo Wendigo representa o vento cruzando a face de Luna. É essencialmente uma metáfora para as gélidas noites do norte que representam o que deve ser o Wendigo no mais íntimo – duro e inflexível, ainda que com suficiente graça e beleza.

Croatan

As tribos dos Puros escolheram, cada uma, identificar-se com seus totens. No caso dos Uktena e Wendigo, isso significou tomar para a tribo o nome de seu totem. No caso dos Croatan isso significou usar o glifo de seu totem, Tartaruga, para representar a si mesmos.



Buniyp

Os Bunyip não usaram um glifo para si mesmos durante a maior parte da História. Com o contato inicial com seus primos Europeus, eles tomaram para si um glifo comum significando lar e território pessoal – um glifo combinando o elemento para "terra" com a marca de seu totem, a Serpente Arco-Íris.

Uivadores Brancos

Os Uivadores eram uma tribo simples, e seu glifo era igualmente simples. Como seus primos, os Fianna, os Uivadores se identificavam com o símbolo para "uivo" – mas onde os Fianna escolheram enfatizar o aspecto da canção, os Uivadores deram ênfase na conotação violenta para enfatizar o gosto pela guerra, a sua natureza furiosa.

Dançarinos da Espiral Negra

Os Dançarinos, ao contrário das outras tribos, não escolheram seu glifo tribal. Por algum tempo após sua queda, diz a lenda, que o único uso que eles tinham para a escrita em pictogramas era atacar loucamente as paredes com suas garras. Durante esse tempo, os Garou de Gaia que aprenderam primeiro que uma tribo inteira havia caído para a Wyrm ficaram horrorizados com esse pensamento. Para representar o horror, loucura e corrupção que os Dançarinos representavam, eles pegaram o glifo para "Wyrm" e deram uma ênfase louca, em frenesi. Como resultado, o glifo dos Dançarinos da Espiral Negra quase causa dor quando se olha para ele – o que convém perfeitamente com o que os seus primos de Gaia sentem a respeito dele. E com a praticidade demente comum aos lobos da Wyrm, os Dançarinos alegremente adotaram esta marca de horror e insanidade para si mesmos.

Os Elementos

O que se segue é um breve glossário dos elementos mais comuns na linguagem dos glifos. Apesar de poder parecer ser horrivelmente incompleto, lembre-se de que os Garou tendem a ir diretamente ao ponto quando gravam seus pictogramas. Não há necessidade de se dizer "cervo" quando "presa animal" é o suficiente; espera-se da pessoa que está contando o conto que se lembre dos detalhes ou interprete a história de uma maneira que se encaixe com a audiência (e Galliards possuem memórias excelentes; certamente uma das vantagens que uma cultura rica em tradição oral possui sobre uma cultura dependente de sons e factóides). Não há necessidade de preposições, conjunções, ou a maioria das outras tradições gramaticais – a linguagem dos glifos baseia-se mais nas impressões interiores do que na estrutura de suas frases.

Sinta-se livre para ser criativo ao combinar os glifos conforme a sua necessidade. A maioria dos glifos comuns em uso hoje são simplesmente notórias combinações entre glifos já existentes – pegue o glifo para "fomor", por exemplo. É muito mais fácil do que parece.

Os Garou

Garou, lobisomem

Hominídeo, humano

Impuro

Lupino, lobo

Ragabash, lua nova

Theurge, lua crescente

Philodox, meia lua

Galliard, lua minguante

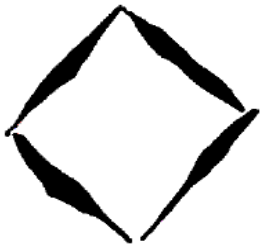
Ahroun, lua cheia

Os Caminhos

Caern

Assembléia

A Litania



Matilha, grupo, círculo, aliança

Nação Garou

Fúria, frenesi

Gnose

Glória

Honra

Sabedoria

Parentes

Filhote Perdido

Alfa

Matilha de Prata

Ronin

Klaive

Impergium

Guerra da Fúria

A Umbra

Umbra

Espíritos, enigmas

Ritual

Reino

Ritual de Passagem

Ritual de Compromisso

Ritual do Fetiche

Fetiche

Celestino

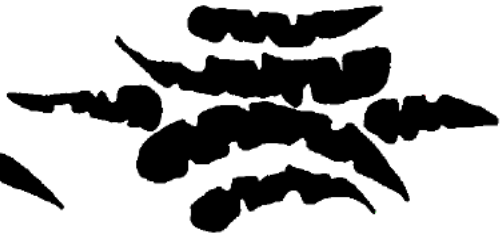
Incarna

Espírito
(Jaggling, Gaffling)

Totem

Umbra Profunda

Umbra Sombria



Umbra Média

Ponte da Lua

Reinos Umbrais

Abismo

Reino Etéreo

Portal de Arcádia

Atrocidade

Campo de Batalha

Reino Cibernético

Érebo

Fluxo

Reino Lendário

Pangéia

Cicatriz

Terra de Verão

Toca dos Lobos

Malfeas

Gaia e Natureza

Gaia

O glifo para Gaia talvez seja o glifo mais comum e mais familiar à maioria dos Garou. Ele significa não apenas Gaia, o Celestino, mas também terra, vida, paz, tudo o que é bom – uma simples marca de garra define tudo pelo que os Garou estão dispostos a morrer, sofrer e lutar, não importando as dificuldades

Luna, a lua

Hélios, o sol

Estrela

Animal, fera

Cavalo, presa animal

Peixe;
Criatura marítima

Garra

Dente/Presa

Osso

Dragão, Mokolé

Corvo, pássaro, Corax

Aranha, Ananasi

Tubarão, Rokea

Rato, Ratkin

Cobra, Nagah

Gato, Bastet

Coiote, Nuwisha

Urso, Gurahl

Raposa, Kitsune

Javali, Grondr

Vaca, Búfalo da Lua, Apis

Morcego, Camazotz

Área Selvagem

Floresta

Montanha

Deserto/
Terras devastadas

Ar, vento

Terra

Fogo

Água

Metal; prata
(conotações neutras)

Escuridão

Pedra

Arvore

Neve

Chuva

Raio

Tempestade

Inundação

Inverno

Primavera

Verão

Outono

Norte

Sul

Leste

Oeste

Totens

Pégaso

Rato

Unicórnio

Gamo

Fenris

Barata

Grifo

Avô Trovão

Coruja

Falcão

Quimera

Uktena

Wendigo

Os Planetas / Signos do Zodíaco

Mercúrio / Mitanu

Vulcano / Hakahe

Vênus / Tambiyah

Marte / Nerigal

Terra / Eshtarra

Cinturão de Asteróides / Rorg

Júpiter / Zarok

Saturno / LuBat

Urano / Ruatma

Netuno / Shantar

Plutão / Meros

Lua / Sokhta

Sol / Katanka-Sonnak

Estrela Vermelha / Anthélios

Específicos dos Presas de Prata

Cabana da Lua

Cabana do Sol

Casa do Uivo Austero

Casa do Topete Vermelho-Sangue

Casa da Lua Crescente

Casa Olhos Cintilantes

Casa Coração Irrompível

Casa Coração Sábio

Casa Inimigosda Wyrm

Siberakh

A Wyrm

Wyrm

O glifo para "Wyrm" tem conotação do puro mal; é a melhor forma de um Garou expressar inimigo, mal, ódio, maldade, decadência e a maioria das outras coisas dessa natureza. Quando um lobisomem rosna que algo "cheira a Wyrm" é porque é a melhor forma da linguagem humana expressar o efeito da sensação de violação, corrupção e podridão que ele sente. Forasteiros, claro, têm a tendência de assumir isso literalmente e presumir que os lobisomens reclamam que tudo, de lixo tóxico a tickets de estacionamento, faz parte da Wyrm. Mas, novamente, para os forasteiros, "Wyrm" é apenas uma palavra. Para os Garou, é um odor, um sentimento, um gosto ácido – uma decadência palpável, e para eles, nenhuma outra palavra expressa isso tão bem.

Wyrm Corruptora, poluição, atrocidade, violação

Fera-da-Guerra, guerra, carnificina

Devoradora de Almas, gula

Apocalipse

Dançarinos da Espiral Negra

Fomor, fomori

Maldito

Wyrm Interior

Monstros

Vampiro

Abominação

Colméia

Radiação

Lixo Tóxico

Fábrica / Poluição

A Weaver

Weaver

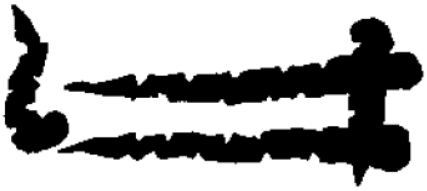
Cidade

Parque

Construção

Estrada

Metal



Arma de fogo

A Wyld

A Wyld, chance, mudança

Abstrações e Ações

Vida

Morte

Nascimento

Guerra

Paz

Sacrifício

Sexo, intercurso

Amor

Dança

História

Uivo, canção

Pulo

Esconder, ocultar

Segurança

Perigo

Jornada

Busca

Criar; também usado como artista, autor, criador

Consertar, reparar

Unir, construir

Sofrimento, dor

Desafio

Convalescência, regeneração

Terapia

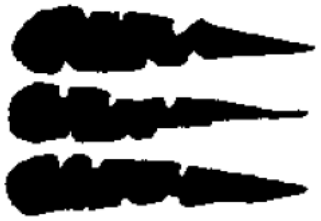
Tempo; passado, presente, futuro

Ciclo, recorrência

Modificadores

Antigo, os Tempos Antigos

Marcado, cicatrizado, cicatriz



Covarde / Enfraquecido

Grávida

Amigo / Aliado

Rival

Brutalmente destrutivo; prata (conotações de dor, e algumas vezes purificação)

Afiado, presa

Vigilante, atenção

Rápido, velocidade

Alegre

Faminto

Frio

Ferido

Ancião, reverenciado, sábio

Ajuda

In memoriam, lembrado, morto

Apêndice Um: As Outras Raças

Por mais que as outras Raças Metamórficas relutem em admitir, os Garou possuem o sistema mais detalhado e completo de escrita específica aos metamorfos, como ninguém. Certamente isso está relacionado com as culturas dos homens-fera envolvidos; nenhuma Raça Metamórfica possui a mentalidade de grupo que os lobisomens têm. Mesmo eles o invejando ou desprezando, não há como negar que o código de pictogramas dos Garou é o mais inteligente dos existentes.

Alguns metamorfos contentam-se em imitar os glifos dos lobisomens. Os Nuwisha são notórios por "pegar emprestado" os pictogramas dos Garou por completo, apesar do tamanho menor de suas garras fazer com que tenham dificuldade para criar imitações perfeitas. Da mesma forma, os Gurahl dizem que compartilharam com os Garou o sistema de escrita desde o início dos tempos, mas os Homens-Ursos usavam-no com menor frequência. Se por nenhuma outra razão, não há como confundir um pictograma feito por garras de ursos, e os Gurahl sempre foram hesitantes em chamar atenção para si mesmo. Os Kitsune estudam os pictogramas Garou com fervor, mas eles consideram as marcas dos lobisomens apenas uma das muitas formas de escritas dignas de atenção. Essas três Raças são as mais possíveis de possuir uma compreensão dos glifos Garou; quaisquer outras devem percorrer o caminho mais difícil para compreender os significados dos pictogramas.

Outras raças afirmam que não precisam de pictogramas raciais específicos. Dentre eles, com certeza, estão os Mokolé; os Filhos do Dragão não precisam de uma escrita, quando possuem sua memória ancestral. Seus primos distantes, os Nagah, possuem uma tradição puramente oral, memorizando épicos envolventes e fábulas moralistas na forma de sensíveis canções. Os Ratkin vivem normalmente o "agora" e possuem poucas memórias que eles se importam em preservar; os Ananasi preferem usar as formas criptografadas da escrita humana do que uma linguagem própria. E os Rokea vivem tanto que não é difícil para eles aprenderem as memórias ancestrais que eles precisam – e de qualquer forma, o habitat deles não possui tantas superfícies onde se possa escrever.

Isso deixa apenas duas raças: os Bastet e os Corax. Ambos desenvolveram seus próprios códigos e marcas, e apesar de seu vocabulário ser muito limitado, ambos conseguem se fazer entender sem serem muito óbvio. E isso é tudo que os Gatos e Corvos querem.

Bastet

Os Bastet possuem seu próprio sistema de glifos, apesar de ser muito menos elaborado do que o dos Garou. Na verdade, dada a natureza extremamente solitária da maioria dos Bastet, quase todas as mensagens dos pictogramas que eles deixam reduzem-se a duas frases: "Mantenha Distância" e a razão pela qual o leitor deve fazê-lo. Um território pode ser marcado com o glifo de "Mantenha Distância" e uma marca da tribo que domina o local; ou o pictograma de "Perigo" e um sinal do poder dominante da região. Se em uma marca aparece indicando um Bastet, Incarna ou algo do tipo, mas sem um pictograma de proibição, costuma significar que outro Bastet é bem vindo para explorar, ou ainda porque quem escreveu o glifo não teve tempo para averiguar a área, ou por que o leitor é realmente bem-vindo. Os Bastet que encontram tal convite, naturalmente, não conseguem resistir a tentação de investigar – mas ainda assim fazem isso de maneira cautelosa.

A única exceção constante a essas linhas gerais é a marca de "anátema". Esse pictograma é comumente gravado por um Bastet estrangeiro sobre qualquer e toda marca que o criminoso tiver deixado para trás. A inclusão dessa marca de vergonha indica que o Bastet não deve confiar em qualquer mensagem que a marca sobreponha; se os avisos do anátema são verdadeiros ou não (e eles podem ser verdadeiros), eles nunca devem ser encarados como algo de valor.

Os glifos dos Bastet são feitos com garras, em padrões delicados e curvilíneos. Como no sistema de glifos dos Garou, os pictogramas dos Bastet refletem a fisiologia das garras de seu escultor, assim como refletem o temperamento do mesmo. Diferente dos pictogramas dos lobisomens, eles são feitos para serem esculpidos com apenas uma garra de cada vez. Os Bastet entalham esses padrões na madeira, como se estivessem afiando suas garras, mas às vezes eles deixam avisos particularmente

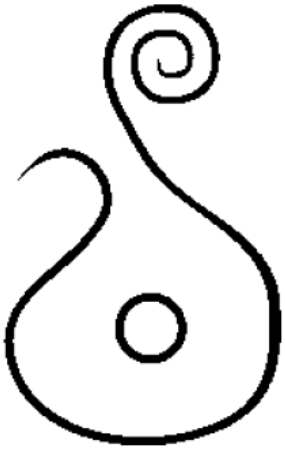
importantes na pedra ou no concreto. Finas como as linhas são, é difícil notar os glifos dos Bastet; os Narradores podem até pedir testes de Percepção com uma alta dificuldade para os jogadores notarem tais marcas.

Taghairm

Nala

Rajah

Cahlash



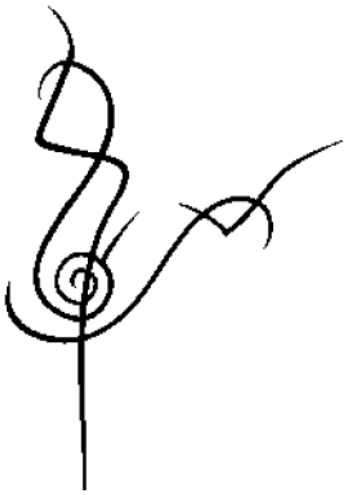
Seline

Gaia

Asura

Traição, anátema

Garou



Afaste-se, Meu, Mantenha distância

Cuidado

Tribos

Os glifos tribais dos Bastet refletem a sua natureza territorial. Cada um consiste na marca de um "território", geralmente de um continente, modificado por outra marca para se referir à raça do gato em questão. As marcas mais comuns são "fúria", que indica tribos guerreiras, como os Balam e Khan; "conhecimento", para se referir a uma tribo renomada por sua cultura e segredos, notoriamente os Bagheera e Qualmi; e "orgulho", que marca as tribos que seguem seus próprios caminhos e leis, como os Pumonca e Simba.

Fúria

Orgulho, Honra

Gnose, Poder mágico

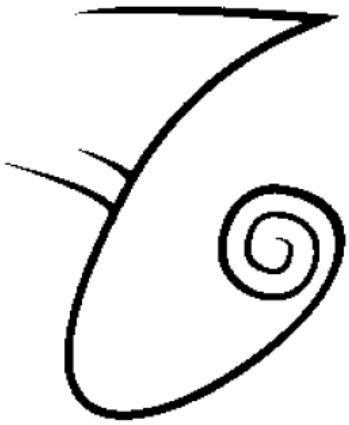
Conhecimento

Existem exceções, é claro. Os Swara são denotados por seus territórios na África, modificado por uma marca, implicando a grande velocidade da tribo. Os Ceilican foram descritos com o glifo para a Europa, com as marcas de "selvagem, fada, Nala, loucura" e "Gnose" adicionadas, para representar a natureza mágica dessas criaturas. Os Bubasti, por sua vez, possuem o glifo de Egito (certamente, eles dizem, é um território por si só, e não faz parte das savanas ao sul) e adicionaram a marca de Gnose para representar o talento mágico deles.

Por fim, o glifo dos Ajaba não é o que eles usam para si mesmos; na verdade, o formato completamente diferente das garras dos Ajaba faz com que eles não sejam bons em entalhar os símbolos dos Bastet. Por isso, foram os Simba que ordenaram que os Ajaba fossem representados pela marca territorial da África, cruzada pela marca de anátema. Para os Ajaba, isso é apenas mais um insulto a ser acrescentado na imensa lista de injúrias que eles já sofreram.

Bagheera

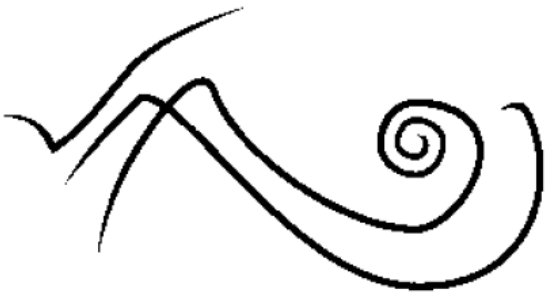
Khan



Balam

Qualmi

Pumonca



Simba

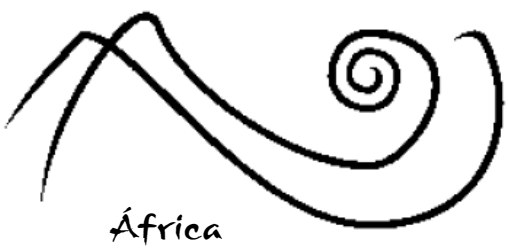
Swara

Bubasti

Ceilican

Ajaba

Territórios



África

Europa

América do Norte

América do Sul

Ásia

Egito

Corax

Existe apenas um princípio por trás do sistema de marcação de trilhas dos Corax: utilidade, pura e simplesmente. Os glifos dos homens-corvo não são pictogramas de fato; eles são apenas símbolos simples, facilmente confundidos por pegadas de uma ave, cujos significados são ensinados, ao invés de compreendidos. As marcas nem mesmo são permanentes na maioria dos casos; afinal de contas, qual a razão de deixar uma sinal permanente de uma reunião que durará apenas uma noite?

Os Corax costumam usar suas marcações de trilhas na Umbra; o mundo físico é muito confuso e populoso para as marcações serem realmente viáveis. As marcas tendem a ter de quinze a vinte e dois centímetros de comprimento (obviamente, feitos por uma garra de um Crinos e não de um corvo comum), arranhados em superfícies planas que possam ser vistas facilmente de cima. Felizmente, as pobres criaturas presas no chão não conseguem enxergar essas marcas.

Caminho seguro

Perigo!

Espíritos da Wyrm

Espíritos da Weaver

Comida/Matança

Formação de Assembléia; Por aqui!

Festa!

Apêndice Dois: Acrescentando aos Registros

Imortalidade

Obviamente, os Registros Prateados são uma coisa mutável. Até o livro básico de Lobisomem diz que é possível um personagem de um jogador acrescentar um conto aos Registros; afinal de contas, a recompensa de Renome recomendada para tal feito está logo ali.

Mas como decidir quais histórias são dignas de tal honra? O que define "acima e além do chamado do dever" para uma raça de guerreiros nascida com o dever de se sacrificar para o bem do mundo e de seu povo? Obviamente, os parâmetros devem ser excepcionalmente altos ou os Registros Prateados seriam vinte, cinqüenta, cem, *mil* vezes maior do que é. Não há garantias de que uma geração irá produzir uma história digna dos Registros. Como, então, você decide?

Em primeiro lugar, você deve resistir à tentação de tratar os Registros Prateados como uma recompensa gloriosa do sistema de Renome. Não é esse o seu propósito. O propósito dos Registros é preservar histórias que não devem ser esquecidas, os contos que ensinam jovens filhotes como lidar melhor com a grande batalha. Os modificadores de Renome que um lobisomem recebe por suas conquistas ou fracassos são a parcela de sua recompensa ou punição; pode ser visto como uma grande honra alguém ter os feitos adicionados aos Registros Prateados, mas não é um privilégio nem muito menos um direito. Em resumo, os contos são o foco dos Registros, não os participantes.

Com isso em mente, torna-se mais fácil eliminar certos tipos de histórias. No século XX, é praticamente impossível que uma nova história de batalha e de conquistas entre nos Registros. Essencialmente, a reação é "estive lá e fiz isso". Pelos altos padrões dos Garou; lobisomens nascem guerreiros e até mesmo o mais fraco dentre eles deve ser consideravelmente feroz em combate. Assim, é basicamente impossível ter os seus feitos incluídos nos Registros através apenas da virtude de possuir um corpo forte. Matar vinte fomori não é o suficiente. Matar cem fomori ainda não é o suficiente. Exterminar uma Colméia inteira sozinho... talvez seja.

Lembre-se também que os Registros celebram os feitos de uma matilha mais frequentemente do que glorifica os feitos de um único herói. Os lobisomens filhotes estão acostumados a contos sobre a unidade da matilha e trabalho conjunto para superar um adversário, e solitários e Ronin são tratados tanto como figuras trágicas ou como covardes. Não há lugar para auto-engrandecimento nos Registros Prateados.

Ainda mais importante, um conto do Registro deve ser de alguma forma instrutivo. Se sua matilha alcançou um feito impressionante que outra matilha havia feito cem anos atrás, e não há nada que indique que o seu feito ensine uma lição maior do que a deles, então não existe razão em repetir a história deles com nomes diferentes. Cada conto nos Registros ensinam algo, seja uma lição de moral ou uma fraqueza chave de um inimigo persistente. Existem *várias* lições nos Registros Prateados, então tem muito menos espaço nos dias de hoje para contribuir com algo novo.

O Conto

Certamente, ter um conto introduzido nos Registros não é algo sequer próximo da dificuldade do feito em si, no qual se baseia a história. É muito mais difícil vencer um Zmei, por exemplo, do que convencer um ancião ou espírito de que o conto da derrota do Zmei é digno de ser lembrado nos Registros. Mesmo assim, não é *tão* fácil de ser adicionado aos Registros Prateados; de outra maneira, os Registros seriam muito maior do que é.

Por tradição, os Garou nunca mantêm os Registros Prateados em apenas um lugar. Grandes Galliards, os Guardiões dos Registros, guardam a história em lugares sagrados secretos, mais raros que caerns – as Cabanas dos Registros Prateados. Lá eles mantêm os Registros em sua totalidade, passando seu dever de uma geração para a próxima, ensinando suas lições àqueles que chegam buscando sabedoria. Agora, no Fim dos Dias, existem poucas das cabanas sagradas remanescentes; dependendo da vontade do Narrador, pode existir, quando muitas, dez em todo mundo, ou, quando poucas, apenas uma.

Para de fato adicionar algo aos Registros sempre foi necessário um ritual, um poderoso ritual concedido apenas aos mais dignos. Esse ritual, a Canção das Eras, é um dos sinais do cargo dos Guardiões dos Registros. É praticamente impossível achar

um mestre de ritual em qualquer seita que conheça esse ritual; apenas poucos ainda vivem.

Por esta e por outras razões, o ritual é tradicionalmente executado apenas nos conclaves, onde representantes de várias tribos podem ouvir o conto e se pronunciar a favor ou contra sua veracidade. Entretanto, a decisão final se o conto merece ou não sua inclusão cabe apenas ao Guardião presente. Algumas vezes o próprio Guardião ouve o conto pela primeira vez na assembléia, quando outro Galliard conta a história para sua nação. Caso o Guardião já tenha ouvido a história e a achou merecedora, ele pode cantar o conto para os Garou reunidos enquanto executa o ritual, para que eles ouçam-na pela primeira vez enquanto ela entra para sempre nos Registros.

A Canção das Eras

Nível Cinco

Esse ritual, disponível apenas para os Guardiões dos Registros Prateados (que devem ser Galliards Athro ou de posto maior) ou para seus estudantes, autoriza espiritualmente um conto, unindo-o ao corpo dos Registros Prateados. O mestre de rituais canta ou declama o conto enquanto ele grava a história em forma de pictogramas em uma superfície santificada, preferencialmente com o maior número de presentes possível. Quando o conto termina, o mestre de ritual curva-se para as quatro direções, então conduz os Garou em um poderoso uivo de reconhecimento.

Sistema: O mestre de ritual testa Carisma + Rituais, dificuldade 7. Caso tenha sucesso, o conto ganha um tipo de essência espiritual e nasce, pelos espíritos, onde quer que uma cópia dos Registros Prateados esteja. Os espíritos não contam a história para qualquer ouvinte que lá esteja, ao menos que eles sejam Guardiões dos Registros; nesse caso, os espíritos desenham a história em pictogramas brilhantes que apenas o Guardião pode ver, enquanto sussurram a história em seu ouvido. Os pictogramas são apenas temporários, assim o Guardião grava os glifos do conto enquanto repete as palavras da história. Se nenhum ouvinte qualificado esteja presente os espíritos permanecerão dormentes até que chegue um Guardião para pedir pelo conhecimento. É muito possível que Cabanas dos Registros Prateados esquecidas ainda existam em áreas escondidas, com espíritos aguardando pacientemente pela chegada de um novo Guardião.

Contos inscritos nos Registros retêm sua essência espiritual, apesar de não aparecerem na Penumbra, segundo as histórias. Rumores dizem que os Guardiões conhecem a rota para um Reino onde os Registros existem em sua forma espiritual mais pura e verdadeira, e que eles viajam até lá de tempos em tempos, para refrescar suas memórias ou simplesmente pelo simples prazer de “ler”.

Uma Conclusão

Por fim, lembre-se de que ter seus feitos adicionados nos Registros Prateados é essencialmente a maior honra que um Garou pode receber – ou a maior vergonha, dependendo da natureza do conto. Um lobisomem não poderia pedir por um reconhecimento maior, por que não existe. O Registro é a imortalidade, pura e simplesmente; enquanto os Garou viverem, irão viver os nomes de seus heróis e traidores. Cuidado Narradores, pois se seus jogadores participarem de um conto que entrou para os Registros, não há garantias de que qualquer história subsequente se iguale ao conto, muito menos ultrapasse-o. Ter uma matilha imortalizada nos Registros pode ser a melhor e mais gloriosa forma de terminar um crônica antes de começar uma nova, com uma nova matilha, em um outro local; tendo o conto terminado em vitória ou tragédia, ele será algo digno de ser lembrado para o resto dos dias dos Garou.

Entrando para os Registros: Agradecimentos

"Entretantos"

Terminamos mais um livro, aprendemos muito com o anterior e agora podemos colocar essas coisas em prática. Sabemos das dificuldades, das incertezas de cada livro, mas sempre queremos fazer o melhor, não só porque é um trabalho para vocês, mas porque também vamos usar nas nossas mesas. Lembra-se sempre disso, não somos profissionais, somos fãs, como você, que apenas quer saber mais do seu cenário favorito.

Esse é livro basicamente composto por desenhos de glifos e poemas. No tocante os poemas, procuramos não foçar a barra para acontecer as rimas, para não fugir do sentido do original, isso seria praticamente uma blasfêmia! Nas imagens, também não enxugamos o tamanho, assim as imagens podem ficar o mais nítidas possíveis.

A fonte original do livro [Balthazar], não foi usada no interior desse livro, pois a versão que tínhamos a disposição não tinha acentos, então como o trabalho de vetorização daria um longo trabalho, decidimos então usar a fonte original apenas nas capas, mantendo assim a originalidade, e usar a fonte da edição revisada [Arnova] em seu lugar, dentro do livro, das caixas de capítulo etc. As fontes ainda deram trabalho noutro caso, na capa de trás foi a usada nos três versos da parte de cima, uma fonte que não temos a mínima idéia nem ao menos de seu nome, então usamos Tempus Sans ITC [negrito], que se vocês observarem, está bem perto do que está no original.

Outra melhoria foi o uso do Acrobat 6, em vez do 7. Não queremos obrigar as pessoas a instalar um programa mais pesado para ler nosso livro. [Valeu a atenção "Ruiva" Letícia =P]

No mais, queremos agradecer e pedir a compreensão de todos pelas faltas. Felizmente [ou infelizmente, para os cínicos] somos amadores, fazemos um trabalho de fãs para fãs, sabemos que fizemos o que estava em nosso alcance para fazer o melhor possível para todos nós.

Nossas Honrarias

(por Chokos "Velocidade do Trovão", Philodox Senhor das Sombras)

Aí está! Nossa segunda Grande Klaive foi forjada com sucesso! As palavras faltam depois que a gente vê o livro todo terminado e ficamos impressionados quando percebemos o que a Pentex deixou passar pelas suas máquinas de impressão. Mas a Matilha de Prata caminha por lugares tortuosos, sempre trazendo a esperança de volta para Gaia.

Os jogadores e narradores têm agora mais uma ferramenta para sua mesa, que aos poucos vai ganhando suplementos. E o que mais impressiona, é que estes suplementos são feitos por nós! Uma matilha de amigos com interesse em comum.

Nos agradecimentos, eu não poderia esquecer de parabenizar cada um dos membros dessa matilha que ajudou e deu o melhor de si para que esse trabalho ficasse pronto. Também não posso esquecer dos Espíritos da Noite que me ajudaram, e em tempo recorde, traduzimos tudo isso aí. Duas semanas de dedicação, sem deixar de cumprir com as obrigações pessoais e sem faltar aos programas de lazer. Gaia nos mostrou mais uma vez que querendo, é sempre possível.

Aproveitem, leiam, divirtam-se com as crônicas d'**Os Registros Prateados**! Que nosso Uivo de Guerra alcance o coração de cada um de vocês! Que Gaia esteja conosco!

(por Insane.Vizir "Dorme-com-Luna", Ahroun Peregrino Silencioso)

No início de 2001, quando iniciei minhas experiências com o RPG eu era retraído e observador. Observava espantado a todos os "caras estranhos" do grupo a que me juntei e me perguntava de onde tiravam tanta imaginação.

O RPG me envolveu de forma lenta, mas intensa, e hoje eu sei de onde tiravam tanta imaginação: da esperança! Esperança de que o mundo – e as pessoas – se livre destas barreiras estagnadoras que fazem de uma cor, um símbolo do mal; de uma filosofia, um motivo para segregação e confrontamentos; de um grupo de RPGistas, um bando de "caras estranhos".

Ah, se meu primeiro narrador de Garou me vir agora! Entrei para os Registros Prateados, cara. Deu trabalho, mas valeu a pena. Me diverti muito e aprendi muito. Divirtam-se, e aprendam também!

Lutamos por uma causa muito antiga
Que começou muito antes dela nos ser entregue
Pois o mal existe de muito antes de nascermos
Nos tempos antigos havia apenas A Editora
Mas ela foi presa nas teias da Ganância
E desde esse dia não há mais equilíbrio
Destruíndo as crônicas sonhadas por muitos jogadores
Escondendo os olhares tristes destes na sombra da opressão
E do orgulho do Inimigo
Mas isso foi há muito tempo, e eu não me lembro muito bem...
Nós não somos os mesmos de ontem
Antigamente acoados, traduzíamos material esparçamente
Para ajudar nossas mesas ou barganhar com nossos irmãos
Por algo que não possui preço, nem possuí nome
Apenas sentimento e espírito
Ó Gaia, se não fosse Chokos para liderar os traduções
Ó Gaia, se não fosse Insane°Vizir para liderar as revisões
Mas nosso exército era numeroso demais!
Sem todos eles, não teríamos a quem rogar por ajuda
Seus nomes não serão esquecidos
Nem mesmo ScreckNET V8, que nos deixou tão cedo
Nem mesmo será esquecido Sir Rafael Tschope , um aliado feérico
Quem nos ofereceu as preciosas capas
Agora os nomes dos guerreiros que deram seu espírito
Aqui para o todo sempre serão lembrados
Mesmo que o tempo humano possa apagar até a si mesmo
Esse Registro se manterá
Pois aqui reside nossa Alma

por Folha do Outono "Ágil-como-o-Vento", Theurge Fianna,
agora um Guardião dos Registros

Esses são os contos de Glória
Esses são os contos de Honra
Esses são os contos de Sabedoria

Estas são as histórias daqueles que vieram antes e as histórias a serem contadas daqueles que vão de encontro ao Inimigo mesmo nos dias de hoje. Os contos dos Tempos Antigos, das antigas guerras e dos Últimos Dias – tudo está contido aqui. Estas são as lendas que você, também, pode se tornar. Estes são os Registros Prateados.

Nação Garou
Grupo de Traduções